MET O.A. MAFIA • THE GETAWAY • METROID PRIME • GORE • V-RALLY 3 • PRIMAL • SUDDEN STRIKE 2

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

AUGUSTUS 2002
NUMMER 08
JAARGANG 10

AGGRESSIVE INLINE
TONY HAWK KRIJGT CONCURRENTIE

LEGEND OF ZELDA
LINK IS EINDELIJK WEER ZICHZELF

NEVERWINTER NIGHTS POSTER

RED CARD SOCCER
EN HOE BORIS BEROEMD WERD

DOOM III
AFSCHUWELIJK AFGRIJSELIJK ACHTERLIJK ECHT

FINAL FANTASY XI
EINDELIJK ONLINE

VERPLICHT VOER VOOR ALLE STRATEGIE FANS!

WARCRAFT III

WIE WORDT DE NIEUWE KAMPIOEN: F1 2002 VS GRAND PRIX 4

€ 3,10



vnu business publications

DTM™ RACE DRIVER



DE FINISHLIJN IS SLECHTS HET BEGIN

ASSIMILATE THIS



STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

RESISTANCE IS NO LONGER FUTILE

De vijand is overal, dus laad je phaser maar op. Dit is first-person-shooter actie op z'n best: jij probeert met je elite Hazard Team je schip en de bemanning te redden van een zekere assimilatie.
Succes, Voyager rekent op je...



Naadloze team-AI door de Quake III Arena™-engine. De personages reageren en passen zich aan en vormen zo een echt indrukwekkend gevechtsteam.

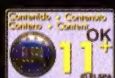


Dankzij een geweldig wapenarsenaal maak je een kans tegen een paar van de meest verschrikkelijke aliens die de Voyager-bemanning ooit is tegengekomen.



De Quake III Arena™-engine produceert ongelofelijk gedetailleerde, gebogen oppervlakken met textures, die een uiteenlopende vloot alien-schepen tot leven brengen.

PlayStation 2









ACTIVISION.





Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com

MURIËLLE KRIJGT EEN EIGEN RUBRIEK IN DE PU OVER DVD. IS DAT OKÉ?

DE REDACTIE

Filmrubriek er uit, DVD-rubriek er in. Is dat nou logisch? De redactie vindt (bijna unaniem) van wel of zijn hier andere zaken in 't spel?



SKATE
Ik ben helemaal down met Mur... uuh DVD. Nee ik zal Mur... uuh de DVD-rubriek elke maand van top tot teen uitchecken.



JEROEN
Tja, DVD, daar heb ik iets mee. Het is nieuw, ziet er gelikt uit, wordt steeds veelzijdiger, heeft mooie krullen, mooie ogen... zucht....



ED
We zouden toch alleen maar over games schrijven. Wat heeft DVD met games te maken? Bovendien heeft mijn vrouw grote bezwaren tegen deze uuuh rubriek.



BORIS
Man, als je niet in DVD bent loop je achter, ben je echt niet meer bij. Die stop je er toch veel liever in dan een video? Toppie, toppie. Lekker, lekker.



JURJEN
Bij ons in Assen is het fenomeen DVD nog volslagen onbekend. Maar sinds ik kennis heb gemaakt met Muriëlle, ben ik een ander mens



JAN
Ik had die rubriek liever zelf gedaan want ook van DVD heb ik veel verstand. Muriëlle is echter by far mijn tweede keus.



J.J.
Ik ben altijd bang als nieuwelingen een rubriek krijgen. Maar tijdens een diepgaand gesprek, heeft Muriëlle me overtuigd.



MURIËLLE
Natuurlijk vind ik het leuk, zo'n eigen rubriek. Maar is het echt een huisregel dat als je nieuw bent, zeven adviseurs over je schouders meekijken.

BNN OP BEZOEK

Tja, je bent Nederlands bekendste gamesmagazine of niet (en de grootste en de beste en de wreedste en...). Vandaar dat BNN meteen aan ons dacht, toen ze een item over gameconsoles wilden maken voor Eddy Zoey's nieuwste consumentenprogramma 'Ook Zoiets'. Inmiddels is de uitzending geweest en weten jullie of wij nog iets zinnigs uitgekraamd hebben of dat het alleen bij een dagje vette fun is gebleven.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Bladerend door mijn stapel oude foto's kwam ik deze tegen van Nintendo-king Miyamoto. De foto is uit begin 1999 en toen was de bedenker van Mario en Zelda al tig jaar een hotshot in de bizz. Inmiddels heeft Miya ook nog het Pikmin-volkje bedacht, evenals games als Luigi's Mansion en Mario Sunshine. De uitdrukking 'still going strong' lijkt ons hier zeer op z'n plaats ennuuh, geldt dat ook niet een beetje voor dat blaadje dat hij vasthoudt? ED



AFWISSELING

Op de afgelopen redactievergadering liepen de discussies weer hoog op. Als je de redacteuren een beetje kent kun je je voorstellen dat het geheel een hectische bedoening is waarbij iedereen zijn woordje klaar heeft. Maar al te vaak blijkt dat het leuke maar gelijk ook lastige van het maken van een gamesblad (wat zeg ik, hét gamesblad!) het feit is dat je er zo ongelooflijk veel kanten mee op kunt. Er zijn meerdere wegen die naar Rome leiden, het makkelijkste maar vooral ook saaiste (en daardoor domste) wat je kunt doen is iedere keer dezelfde weg kiezen. Belangrijk punt van discussie was de verhouding tussen "redactionele belevingen en ongein" en "kritische spelbesprekingen". Een discussie die inmiddels op het forum van onze website www.powerweb.nl wordt voortgezet. Vorige maand overwon het eerstgenoemde, deze maand viel de keuze duidelijk op het laatstgenoemde. In totaal bespraken we meer dan vijftig games, uitzonderlijk veel voor een zomermaand. Wees dan ook maar blij dat wij geen zomernummer maken (je weet toch, zo'n nummer dat twee maanden blijft liggen) maar jou ook deze maand gewoon van een verse Power voorzien!
Niels



'IEMAND MOET HET DOEN'



Als er ergens valt te chillen en er komen nog games bij kijken ook, dan kun je er vanuit gaan dat de PU er ook rondloopt. Dus was J.J. present bij de opening van het Nike Park in Rotterdam. Tja, en als je daar dan als bekende PU redacteur rondloopt, wil iedereen met je op de foto. Zo ook Rafael van der Vaart en Regillio Vrede.

TIERSMA IN EEN TENTJE



Ach, ik moet toch naar Haarlem (om door Ed ingewerkt te worden voor het volgende nummer) dus waarom van de nood geen deugd gemaakt. Dus kon je onze stoere Assenaar drie nachten aantreffen in een tentje op de camping van het circuitpark Zandvoort.
Toen Jurjen dat plan opvatte was het dertig graden maar toen hij 's nachts in z'n tentje sliep, waren er wolkbreuken, windstoten en bliksemflitsen zoals in geen jaren aan de kust gesignaleerd.
Jurjen verklaarde verbaasd er helemaal niks van gemerkt te hebben. Wat een slaapmutsje of veertig al niet kan doen...

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 8 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES















MET MURIËLLE IN BED

Stiekem pijnigden we allemaal onze hersens met de vraag: hoe belanden we met Muriëlle tussen de lakens? Ons aller PU-babe had dat vanwege al die geile blikken inmiddels ook wel door en tijdens de redactievergadering sprak ze dan ook de inmiddels legendarische woorden: "jongens, wie wil er met me naar bed?"
Het pakte niet helemaal uit zoals we gehoopt hadden, maar een goed begin, is het halve werk moet je maar denken.



28 LEGEND OF ZELDA



38 METROID PRIME



PINGUÏN ONTSNAPT?

Je moet inderdaad twee keer kijken, maar dit is toch echt Jan Johan Belderok Junior. Dat junior heeft ie achter z'n naam omdat er ook een senior is, en die senior was de reden dat Jan Johan er als een halve imbeciel bijliep. Pa ging namelijk promoveren tot doctor in de Gerontologie (niet te verwarren met Necrofilie). Uit recent onderzoek is, zoals we aan J.J.'s vader al konden afleiden, gebleken dat intelligentie een generatie overslaat. Kan iedereen met domme ouders ook weer gerust zijn.



CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 8 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES

EEN PAARD? NEE EEN TAART!

'Hé Ed er zijn twee gasten voor je met een paard', zo meldde de receptie begin deze maand. "Niels, Jeroen! Kom snel er staat een paard voor me klaar beneden", riep Ed ietwat paniekerig over de redactie.
Oké, iedereen naar beneden, fotocamera startklaar... bleken Ed's batterijtjes van z'n gehoortoestel bijna op want het ging om een taart!
Twee PU lezers dachten ons met een slagroomtaart en een bezoekje te kunnen plezieren en wat het eerste betreft hadden ze helemaal gelijk.



34 DOOM 3



We hebben met natte broeken in de kleine zaal gezeten die Activision had opgebouwd om wat beelden te laten zien van Doom 3. Want wat zag dat er verschrikkelijk mooi uit en tegelijkertijd was het erg scary. Het is echter te hopen dat de beelden die getoond werden ingame waren want het kan uiteraard net zo goed FMV beeld zijn geweest.

56 F1 2002 VS GP 4



Grand Prix 4 is altijd de ultieme top geweest als het gaat om realisme in Formule 1 games. Maar EA hoeft eigenlijk niet onder te doen voor GP4. En deze keer zeker niet. Want volgens onze kenner J.J. zitten er heel wat haken en ogen aan de GP4 serie. Of F1 2002 daarmee meteen beter is?!

32 FINAL FANTASY XI



We waren toch wat teleurgesteld in Final Fantasy deeltje tien maar deel elf ziet er te gek uit en speelt overheerlijk. Het is eigenlijk weer een beetje terug naar de roots. De random battles zijn geschiedenis en het deelnemen aan clans en op een quest gaan is een welkome verandering.

42 POSTER



Hij is er weer: de poster! Ditmaal een kleintje maar wees gewaarschuwd: 'wie 't kleine niet eert, wordt wakker naast 't hoofd van een peerd'..

INHOUD

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

GEEN LEVEN

Yo, PU-knakkers! Sommigen zullen denken dat ik tijd over had, anderen zullen me compleet voor gek verklaren, maar ik heb ze gemaakt! allemaal! Waar heeft die knakker het over, hoor ik jullie denken. Dat zal ik effe uitleggen. In de PU van mei, stond een artikeltje over bouwplaten van Nintendo characters. Ik, creatief als ik ben, ben naar de site gegaan, heb alle bouwplaten gedownload en vervolgens in elkaar gezet (met een beetje hulp van een broertje en zusje). Het resultaat is te zien op de foto.
En tja, in het artikeltje stond ook dat degene die ze als eerste allemaal maakte en een foto opstuurde als bewijs, een T-shirt zou krijgen thuis gestuurd. En voor zover ik weet, ben ik de eerste die een foto heeft opgestuurd. Dus... jullie weten nu natuurlijk wel wat ik binnenkort thuis verwacht hè?

Sebobs | Internet

Get a life man! Ga lekker buiten spelen... met je nieuwe PU-shirt aan!



BOEREN-SLIMHEID

Ik ben al lid van jullie blad vanaf nummer 1 en het is nog steeds mijn favoriete gamemagazine. Nou heb ik gereageerd op die actie van Microsoft. Als je voor 26 april, geloof ik, de Xbox gekocht had, heb je recht op twee games en een joypad.
Nou had ik de Xbox gekocht voor 299 euro dus dacht ik dat er natuurlijk niks van zou komen. En wat blijkt, uiteindelijk lagen de beloofde games en pad toch op de deurmat. Dus degenen die nog niet op de actie gereageerd hebben, adviseer ik om het toch maar te proberen. Je weet namelijk maar nooit, je kunt gewoon wel eens mazzel hebben in het leven. Keep gaming and have fun.
Wim Boeren | Capelle aan den IJssel

We zouden in jouw geval haast spreken van 'boerenslimheid' maar het is natuurlijk gewoon de boel belazeren, Wim.

FIFA DISSEN

Yo PU luitjes, ten eerste wil ik zeggen dat ik jullie blad zeer goed vind en dat ik 'm elke maand trouw in de winkel koop. Maar je raadt het al, ik ben een van die honderden die zo een brief begint en die vervolgens wat te zeuren heeft.
Ik vind dat jullie niet zo moeten zeuren dat EA elk jaar een nieuwe FIFA op de markt brengt want elke keer is hij weer een stuk beter en ik zit er elk jaar met smart op te wachten. Maar nogmaals ik vind de PU echt een wereldblad.

Mark | de Lemmer

Iets dat niets voorstelt, kun je niet dissen. Denk daar maar eens over na... want wij begrijpen 't zelf ook niet.

GAMES FITNESS

Onlangs heb ik enkele verwijten gekregen dat ik als gamer een lui persoon ben, iets dat helemaal niet waar is. Kijk ik zal het even aantonen met enkele voorbeelden.
Ten eerste: er is veel denkwerk mee gemoeid, zoals het tellen van hoeveel frags je achter staat om eerste te worden, hoeveel hout je nog nodig hebt om dat huisje te bouwen, welke bewijzen je nog nodig hebt om dat mysterie op te lossen... en dat denken is al vermoeiend. Ten tweede: je bent constant in beweging, zo moet je heel de tijd op je muis liggen rammen en je pijltjes op een enorme snelheid bewegen, heen en weer gaan met je auto of met je vechter om je lekker in te leven. Of wanneer je honger of dorst hebt, als de bliksem van de trap spurten om te eten of te drinken en dan terug naar boven spurten om snel weer verder te spelen. Of het ergste van alles, wanneer je je verveelt en je al je games beu bent en zo je broer begint te pesten, die dan als gevolg razend kwaad wordt en achter je aan komt om je een pak rammel te geven... vergis ik me nu of is gamen gewoon een heel vermoeiende (sport) bezigheid? Ik vind in ieder geval van wel. Groeten daar!

Jens (The_Roachman) Ottesen | Antwerpen

Zulke grote onzin hebben wij nog nooit gelezen, zelfs niet van een Belg. Gamers zijn gewoon domme, luie, slappe, bleke baklappen.

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt **€ 50,-** op zijn of haar bankrekening gestort.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

VERSCHIL MOET ER WEZEN

Eindelijk was het zover. Afgelopen vrijdag was het mijn beurt. Als een dolgelukkig kalf huppelde ik de dichtstbijzijnde gamewinkel binnen alwaar al dat moois me tegemoet stond te schitteren. Ik twijfelde nog tussen GameCube en de Xbox. Na veel wikken en wegen is het de laatste geworden. Ik rekende af en spoedde me naar onze Renault Laguna Grand Tour Privilege (Jaaa Ed, verschil moet er zijn). Papa stond al vol ongeduld te wachten, waarschijnlijk had hij een vergelijkend warenonderzoek met koeken verricht want mijn heilige zitplaats was in ernstige mate vervuild.
We spoedden ons naar huis. Daar aangekomen moest papa zonodig de boel weer aansluiten omdat ik anders zijn beautiful hardware zou 'verneuken'. Ik sommeerde daarna moederlief om een speciaal plaatsje vrij te maken voor mijn stuff, wat ze natuurlijk deed voor haar lieve zoontje.
Nadat de boel was aangesloten kon de pret beginnen. Project Gotham Racing was de eerste aankoop. Wat een supergaaf spel is dat, niet zo maar een beetje, maar ECHT gaaf. Een stijve plasser was het gevolg. Ik ben er nu nog wild van, alleen zal het nog wel een poos duren voordat mijn financiële positie weer op orde is. Damn wat is dat spul duur.
Verder nog even de complimenten voor jullie blad, ik waardeer jullie gevoel voor humor erg!
Rob van der Klooster | Internet

Je had mazzel Rob. Ed had deze brief natuurlijk niet geselecteerd (niemand heeft een vettere kar dan hij) maar er kwam een gaatje vrij en hij was net op vakantie. Gelukkig leest ie de PU nooit meer als ie gedrukt is.

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

STRENGER

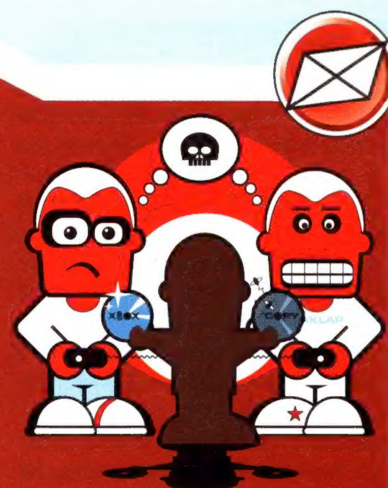
He jongens (en nu ook meisje) bij de PU! Wat is er allemaal aan de hand met jullie? Ik ben al vanaf 1998 lid en ben nog nooit teleurgesteld geweest in jullie. Maar nu ben ik laaiend. Ik ben een absolute PS2 junk en de rest kan me allemaal geen bom schelen.
(Jullie: waarom koop je de PU dan?)
(Dom Ronald, dat is ongeveer de enige vraag waar we een antwoord op weten - Ed)
Eerst met MGS2 een 80, ik dacht jeezz wat nu! Is Boris z'n Pony kwijt of zo? Veeeel te laag minstens een 88, ik had hem ook al en ik vind alles op het eind na super.
(Jullie: we blijven bij ons standpunt, het is een goeie game maar niet wat we er van verwachtten.*)*
(Yep- Ed.).
En nu, nu is het alweer FFX en Medal of Honor: Frontline! Twee megatitels die jullie alweer in de zeik zetten. FFX is echt wel goed en als het nu ineens graphics boven gameplay is, was het bij de vorige drie delen ook zo.
MOH:F is ook al zo'n supertitel die minstens een 85 zou moeten halen, ik verlies mijn vertrouwen een beetje na die 4 jaar.
(Jullie: ja, we krijgen geld van Microsoft haha.)
(Klopt, waar denk je dan dat ik die Renault Laguna Grand Tour V6 van heb kunnen kopen haha - Ed.)
Dat wou ik eigenlijk wel zeggen, want alles wat Xbox is, lijkt nu in een keer goed te zijn en wat PS2 is minder. Ik weet ook wel dat de Xbox betere graphics kan produceren, wat ik overigens niet altijd merk, maar dat betekent toch niet direct dat de games dan beter zijn?
(Jullie: jawel.)
(Ja, vooral Bloodwake, David Beckham Soccer en Spy Hunter waren fantastisch- Ed.)
En als dat zo zou zijn, zou Boris de Xbox haten want hij wil gameplay boven graphics, wat bij Jan net weer anders is, die is weg van de Xbox.
De GameCube wordt ook aardig hard aangepakt, maar dat werd en wordt de PS2 ook. Ik verlies een beetje het vertrouwen, ik hoop niet dat de PU een door Microsoft gesponsord blad wordt, wat ik althans wel al zie aan de reclame.
Dit was het wel zo'n beetje, misschien moet ik wel overstappen op een niet te noemen blad, wat ik erg jammer zou vinden. Ik hoop gewoon dat jullie weer dat neutrale blad worden, want volgen mij maakt vooral Boris nu van die reviews als MGS2, want er komen er steeds meer, beetje vreemd. Misschien word ik wel een beetje paranoïde.
(Jullie: volgens ons ook.)
(We zijn een vliegtuig! - Ed.).

Ronald 'Turimo' Elst I Schildwolde

De drie games die je noemde zijn goede games, geen toppers, dus de 90 halen ze niet bij ons. Overigens maakt het ons niet uit voor welk systeem de spellen uitkomen. Ennuh jochie; zelfs in een groot landelijk ochtendblad was vorige maand te lezen dat de PU, Xbox-games "bepaald niet kinderachtig" beoordeelt.

BRIEF V/D MAAND

KRUISTOCHT IN VELSERBROEK



Laatst was ik in mijn lokale gameshop, lekker trailertjes checken voor komende Xbox en Cube spellen en mijn wekelijkse praatje houden met de eigenaar, altijd gezellig. Komt er ineens een jongen binnenlopen die over een mod-chip begint voor de Xbox, daaag gezelligheid!
Even hing er een doodse stilte... de jongen kreeg een aantal dodelijke blikken toegeworpen. Toen keek ik de eigenaar aan en zag dat zijn hoofd op knallen stond. Vervolgens vertelde hij de jongen dat zijn shop het enige plekje op aarde is waar niet over mod-chips, kopietjes enz. gesproken wordt en dat hij anders de winkel kon verlaten.
De jongen keek even bedenkelijk maar hield zijn praatjes toch maar voor zich, en begon van narigheid in een rek met PSX spelletjes te snuffelen, die stond het meest dichtbij. Toen de jongen eenmaal sneaky de winkel uit gevlucht was (ineens was hij weg), liet de eigenaar mij een filmpje zien. In dit filmpje zag je iemand met een masker op, een gouden cd in een Xbox stoppen (ja, een kopie dus) en vervolgens verscheen Bloodwake op zijn TV, gevolgd door een applaus (Bloodwake, tjonge, waar je vrolijk van wordt). Nou, dikke pret; het is ze gelukt om een Xbox game te kopiëren. De mensen in de gameshop keken zwijgend naar het trailertje, eenmaal afgelopen kregen we hevige discussies met een aardig negatieve toon. Wat ik eigenlijk wil zeggen is dat ik dit soort praktijken haat, ik bedoel je helpt gewoon de complete gamesindustrie naar z'n grootje! Niet alleen de softwarefabrikanten (die het meest de dupe zijn), het gaat veel verder, zelfs een blad als de PU. Ik bedoel waarom nog reviews lezen als je toch elke game die uitkomt voor je favoriete console kan kopen? Maakt het uit joh, goed of niet, kopen die hap!
Ik walg in ieder geval van dit soort praktijken en als het hele gamegebeuren je lief is, laat al dat gedoe dan lekker achterwege. Koop gewoon netjes de games die je echt goed lijken zodat we allemaal nog jarenlang kunnen genieten van goede en originele titels en voorlopig lekker door kunnen gamen, want wie wil dat nou missen?

Mike Zeeuw I Velserbroek

Recht uit ons hart Mike, daarom van ons 50 euro om bij je eerstvolgende, in de winkel aangeschafte, game te leggen.

POWERONI-SYNDICAAT TRILT OP Z'N GRONDVESTEN

Als je deze brief leest, is het waarschijnlijk de laatste keer dat de PU in de bus valt. Wat wil nou het geval? Onze undercoveragent Andreas U. heeft eindelijk genoeg bewijsmateriaal verzameld om de gehele redactie levenslang achter slot en grendel te zetten en dit verderfelijke blad op te heffen.
Zo hebben we afgelopen week Boris v/d V. opgepakt, nadat hij in het openbaar een liefdesrelatie aanging met zijn Hyundai Pony. B v/d V. werd ook gezocht vanwege de vele zgn. 'back-up kopieën die dagelijks onder zijn trui het pand verlieten (of dachten jullie echt dat hij 20 kilo was aangekomen?).
Jeroen R. werd gepakt toen hij in de plaatselijke Blokker door het lint ging en om nog onduidelijke redenen alle koffieautomaten kapotsloeg.
Jan-Johan B. werd tijdens een perstrip naar de Oekraïne door de douane gesnapt in het bezit van geesten spierverruimende middelen. Ook Jan M. ontkwam niet aan de lange arm der wet, zeker niet na die zware fysieke mishandeling van een koerier die zei een Warcraft 4 bèta te hebben maar met de nieuwe Army Men aan kwam zetten.
Niels R. gaat wel vrijuit, zelden heben wij iemand zo accentloos "Ich habe est nicht gewust!" horen zeggen.
Op het moment van schrijven valt het SWAT-team het huis van Ed W. binnen, wiens Poweroni-syndicaat banden zou hebben met de Schotse maffia.
Het is duidelijk dat jullie 'redactie' een broeinest van onrechtvaardigheid is geworden, zo zijn jullie ook schuldig aan plagiaat, godslastering, het demoniseren van John Romero, ontvangen van steekpenningen, openbare dronkenschap, ongewenste intimiteiten op de werkvloer en het voeren van een hetze tegen 3DO.
Ten slot nog een oproep, jullie kunnen je celstraf verlagen van drie keer levenslang tot 150 jaar als jullie de verblijfplaats van Jurjen T. openbaren. Hij werd laatst gesignaleerd toen hij op de zwarte markt van Yokohama zijn vriendin verhandelde tegen een extra controller voor zijn GameCube.
Hoogachtend,

Frank K. I Internet

Beste PU lezers. Als jullie deze brief lezen, weet Frank K. inmiddels wat het is om wakker te worden naast een paardenhoofd.

POWERSPY

■ **Niet alles is wat je denkt dat het is.** Beenhakker op TV: "een aantal jeugdspelers gaat om te rijpen volgend jaar met GBA spelen." Germinal Beerschot Antwerpen dat is.

■ Niels kan niet met de nieuwe Le Mans 24 Hours game spelen. Iedere keer als hij de Viper Team Holland van Mike Hezemans voorbij ziet komen, denkt ie weer aan de rit met Mike over het circuit. En dan met name aan het moment dat **zijn maaginhoud kolkend verdween inde WC.**

■ **Konami heeft een studio in de VS gesloten.** Niet omdat het slecht gaat met het bedrijf, maar omdat er geen werk was nadat de ESPN-licentie en dus de games waren afgestoten.

■ Infogrames en Pepsi hebben een deal gesloten. Er zullen **demo's van Infogrames games bij de verpakking van Pepsi cola** worden gesloten. Een van die titels is Le Mans 24 Houres. Ha! Dat is dan een boutgame bij een boutdrankje.

■ Hoppa daar gaat weer een **potentiële adverteerder...**

■ **Wat lullen jullie nou** dat we te kleine stukjes schrijven over de GBA, het is toch ook een kleine spelcomputer. Precies, daarom geven we ook de meeste aandacht aan de Xbox.

■ **Hoezo Jan niet dedicated?** De man stelt zijn trouwerij uit als blijkt dat de E3 2003 inderdaad op 12 mei begint. Want een leuke vrouw of de kans om met Thief 3 te mogen spelen... die keus is toch makkelijk.

■ **Had Kojima iets te diep in z'n glaasje saké geloerd** toen hij het volgende zei: "I'm really looking forward to that game (Splinter Cell). It would be great if we could just turn Splinter Cell into Metal Gear Solid X." Of is het een pr- stunt. Want bestaat Metal Gear Solid X nog wel? Anyway, Boris weet in ieder geval nu al wat voor cijfer hij Splinter Cell moet geven.

■ Op de laatste games van Infogrames wordt de naam Infogrames een beetje weggemoffeld, des te meer staat Atari in the picture en ook op de E3 was het **Atari all over the place.** Zal volgens ons niet lang meer duren voordat die toko ... inderdaad, Atari gaat heten. Eindelijk, want de naam Infogrames heeft menig journalist al de tong doen breken. J.J. heeft bijvoorbeeld jarenlang gedacht dat het Infogames was.

■ Zeker ook niet gedacht dat je ooit **voor Zuid Korea zou kiezen** tijdens een potje FIFA, ISS of Total Soccer.

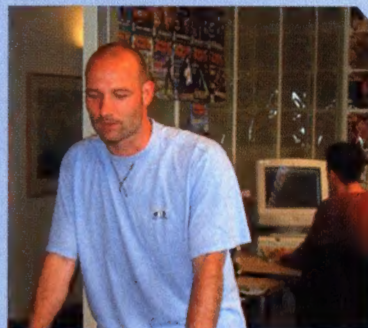
■ We citeren de advertentie van Blizzard's Warcraft III in de PU: **'The nefarious Dreadlord, sent by the Burnning Legion to aid the Lich King's undead Scourge, seeks power only for himself'.** Oké heren reclamemakers, je bent nu 99,9 procent van de Nederlanders en Belgen kwijt. Waar gaat dit over...

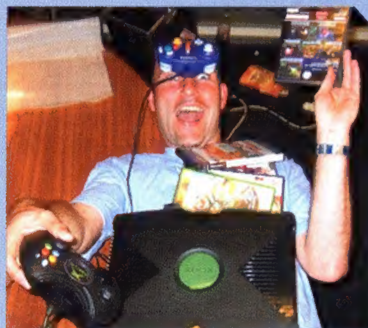
BNN OP DE PU-REDACTIE

Ze weten ons wel te vinden, de mannen van de TV. Dit keer was BNN-coryfee Eddy Zoey met zijn crew te gast. En wel voor zijn nieuwe consumentenprogramma 'Ook Zoiets', dat elke maandag wordt uitgezonden op Nederland 2. Onderwerp: welke console moet ik kopen? Drie TV's werden in ons testhok geplaatst en verbonden aan een NGC, PS2 en Xbox. Aan Jurjen, Muriëlle en J.J. de vraag de beste pick er uit te kiezen. En dat is nu precies wat we niet willen, een winnaar aanwijzen want er is in onze ogen geen 'beste console'. Alle drie de consoles zijn technisch vaardig en alledrie spelen lekker. Het gaat om de games. Anyway, je kent ons standpunt wel.
Maar een consumentenprogramma met een panel dat roept, "ach ja, ze zijn eigenlijk allemaal wel goed", daar heeft niemand behoefte aan; men wil winners en losers.

Dus bleef Eddy zeuren en zaniken tot er uiteindelijk drie persoonlijke keuzes werden gemaakt. Welke dat waren? Tja, dan had je op 15 juli maar naar BNN moeten kijken.
Zoals je aan de foto's kunt zien was het een gezellig samenzijn daar op de redactie. Jurjen speelde de hofnar ("goh Eddy, wat stel jij toch goede vragen"), J.J. werd kregelig van het gedram van BNN ("als we dan gaan mierenneuken, oké dan is de Xbox technisch iets beter. Jij je zin.") en Muriëlle, tja Muriëlle, die bleef zichzelf (-over controllers- "ik heb liever een kleine die het doet, dan een grote die niet naar behoren functioneert").
En o ja, die dame van ons, die wordt nog echt een hype. De BNN-crew was nog geen drie minuten weg of Muriëlle werd al gebeld door de geluidsman. Of ze met hem uit wilde. Daar hebben J.J. en Jurjen nou nooit last van.









DE DROOM VAN ELKE GAMER



Kijk, deze gast heeft het goed voor elkaar. Een lady die voor hem de wagen bestuurt, de hele achterbank voor zichzelf plus een GameCube met 5" high resolution, backlit LCD-scherm op schoot. Life is sweet!.
Om het allemaal nog mooier te maken zitten er stereo speakers in het scherm verwerkt. Stroom krijgt het scherm via de aansteker op het dashboard. Met als extra voordeel dat je medepassagiers ook niet meer kunnen paffen in de file.
Twee ingangen voor koptelefoons zorgen ervoor dat je ook met je vervelende broertje kunt gamen als je pa weer zo nodig naar Frankrijk moet rijden in plaats van iets meer kluiten uit te geven en het vliegtuig te pakken. Het scherm kan ook op de PlayStation 2, een DVD speler of een videorecorder aangesloten worden.

GEEN HOOP MEER VOOR DE DREAMCAST



Sega kondigde op de E3 aan dat NFL2K2 de laatste game op de DC wordt die zij uitbrengen. Daarna is het over en sluiten. Verder vonden we nog een viertal spellen die in de winkels komen. Japanse en Amerikaanse that is. Dus je zult ze zeer waarschijnlijk moeten gaan importeren. Het betreft Fatal Fury: Mark Of The Wolves, Shenmue 2 (UK Import), Conflict Zone en King of Fighters 2000. Meer is er niet of het is gecancelled.
Zo leek Toejam and Earl 3 lange tijd een spel voor de DC te worden maar het gaat nu exclusief naar de Xbox. Ook Spacechannel 5 part 2 zou speelbaar zijn op de DC maar is feitelijk alleen via direct sales verkrijgbaar in Japan; een wereldwijde release is gecancelled.
Dat is met veel meer projecten gebeurd en soms begrepen we dat niet. Neem nu Half-Life, dat was speelbaar en toch hebben ze hem niet uitgebracht. Je zou toch denken dat je, als je al zoveel kosten hebt gemaakt, in ieder geval nog iets wilt terugverdienen, en de kans dat een DC bezitter je spel koopt, is momenteel wel erg groot. Veel keus is er immers niet, maar nee hoor.
Helemaal dood is de DC niet, met name in de emulatorscene wordt er volop ontwikkeld. Check het internet voor dat soort spellen.

GARBER'S CORNER



Zo, we zijn weer terug van de E3.
Gepraat, geborreld en veel te veel nonsens-spelletjes bekeken. Ook al kijk je je ogen uit op de E3, echt veel zie je uiteindelijk niet. Tuurlijk DOOM3 was mooi, en LOTR had veel bekijks en ga zo maar door, maar de hamvraag is: "..Werd er tussen alle boothbabes ook business gedaan?"

.....Ja, ik geloof dat er een aantal van ons waren die een poging hiertoe deden. In ieder geval zijn wij aan de slag met het volgende product. We presenteerden het concept van de volgende game die we willen maken en kregen een goede respons, ondanks dat de bazen van de uitgeverijen veel

SPLINTER CELL

WORK IN PROGRESS 2



In het tweede deel over de aankomende stealth-spy game Splinter Cell behandelen we de schaduwwerking want die heeft in dit spel daadwerkelijk invloed op de gameplay.



PU: In hoeverre zijn de schaduwen van Splinter Cell anders dan in andere games?
SC-Team: Wij maken gebruik van real-time lightening en real-time schaduwen. Dat doen andere games ook wel maar niet op dit niveau. Zo zijn de effecten allemaal gekoppeld aan de A.I. van de guards die patrouilleren. Bovendien gebruiken we ze met bewegende objecten zoals ventilatoren, openslaande deuren, klapperende ramen of een voorbij denderende trein waardoor er bewegende schaduwen ontstaan. Dat ziet er niet alleen erg mooi uit, maar geeft Sam ook extra mogelijkheden.
PU: De lichtmeter die aangeeft in welke mate je ongezien blijft, is rechtstreeks van Thief gejat, nietwaar?
SC-Team: Bedoel je dat na Quake niemand meer een rocket launcher in een spel mag gebruiken? De speler moet op de een of andere manier weten in welke mate hij zichtbaar is. We hadden eerst een vizier dat procenten weergaf, maar dat werkte verwarrend. Een lichtbalk die uitslaat naarmate je meer zichtbaar bent, is de meest logische oplossing en komt het spel ten goede. Met dank aan de Thief serie inderdaad.
PU: In hoeverre kun je zelf donkerheid beïnvloeden?
SC-Team: Dat kan in Splinter Cell op verschillende manieren. Je kunt lampen aan of uit klikken, je kunt lampen kapot schieten – al alarmeert dat eerder een guard – of je kunt elders de stroom afsluiten zodat een complex tijdelijk in duisternis gedompeld wordt. Daarnaast kun je ramen sluiten, objecten verplaatsen zodat lichtinval afgeschermd wordt en ga zo maar door. Bovendien zijn er meerdere routes om een level te doorkruizen en is de ene route donkerder dan de ander.
PU: Heeft zo'n uitgebreide schaduwwerking geen negatief effect op de framerate?
SC-Team: Sowieso is Splinter Cell een sneak game dus rennen en schieten is niet de eerste prioriteit. Het is een spel waar je de tijd voor moet nemen en waar je bedachtzaam guards omzeilt en puzzels oplost.
Maar nee, de framerate blijft constant hoog dankzij de harde schijf van de Xbox waar voortdurend data naartoe én af wordt gepompt. En een PC met genoeg intern geheugen en een stevige 3D kaart kan alle visuele hoogstandjes makkelijk aan. Het voordeel van een donker spel is dat je andere objecten die minder aandacht vragen weer kunt verhullen en je dus meer rekenkracht overhoudt voor andere zaken...

1080 WHITE STORM / NGC



Onlangs zagen we de eerste bewegende beelden van het snowboard-spel dat de N64-klassieker 1080 Snowboarding op moet gaan volgen. Met de titel 1080 White Storm wordt dit de opgevroren tegenhanger van Wave Race Blue Storm op de Cube.
Net als in Blue Storm zullen wisselende weersomstandigheden en de strijd tegen de natuur de dienst uitmaken. Terwijl je off-piste zelf je weg naar het dal bepaalt, word je belaagd en opgejaagd door sneeuwstormen, rotsverschuivingen en brullende lawines die fiere, metershoge naaldbomen breken als luciferhoutjes. Dat wordt weer sneeuwhappen dus!



meer oog hadden voor de modellen die ze ingehuurd hadden om hun speelwaar aan te prijzen. Volgende vraag die direct in mijn hoofd opkwam was: "Hoe zetten we die respons nou om in een handtekening met keiharde Euros als garantie?" Gewoon doorrammen met meetings tot een publisher opduikt die het akkoord geeft om aan de slag te gaan? Hadden we de vorige game nog helemaal zelf gefinancieerd, nu hebben we onze strategie gewijzigd. Deze keer moeten we het groots aanpakken... en dat betekent dus handtekeningen en Euro's van uitgeverijen vóórdat je aan de slag gaat.
Eigenlijk was de meestgestelde vraag door de publishers: "wanneer komt het uit?"
Het meest eerlijke antwoord wat ik kon geven was dat ik het niet wist. Om precies te zijn: "Ik gok dat ik pas iets kan gokken op het moment dat jullie je handtekening eronder hebben gezet... vanaf die dag tellende schat ik dat we anderhalf jaar bezig zijn.
Dat werd dan gelijk vertaald door: "Aha, volgend jaar kerst. Perfect. Klinkt goed". Ik probeerde dan weer te zeggen dat er een rekenmethode is die als volgt werkt: schat de tijd die je nodig hebt om het spel te ontwikkelen, voeg daar 30% aan toe en dan nog een keer 6 maanden testen, afwerken en onverwachte problemen oplossen. Dan heb je de releasedate.
Hoon viel mij ten deel. Kerst volgend jaar was prima hoor en kwam hun het beste uit.

Het grappige van het geheel is de paradoxale situatie waar de publishers ons in manoeuvreren. Ze tekenen pas over 6 maanden maar gaan er wel vanuit dat het product dan toch nog met kerst volgend jaar klaar is. Ook al doen "zij", de publishers, als bedrijf er 6 maanden over om je geld te geven zodat je een team kunt betalen die er full force aan kan werken.

Enfin, wat vooral bleek op de E3 is dat het niet is wat je kunt... maar wie je kent. Als je de juiste personen kent, krijg je de juiste opdrachten en handtekeningen en kan je aan de slag. Zonder het juiste netwerk kom je nergens!

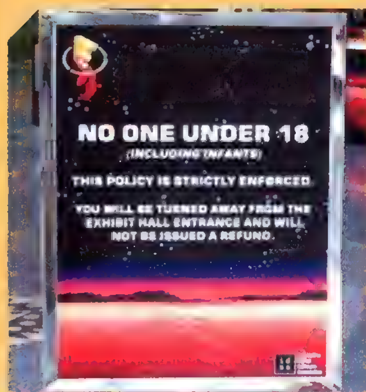
Ik ga vanmiddag gelijk een krimptang kopen om mijn netwerk te verbeteren ...

NEWSFLASH

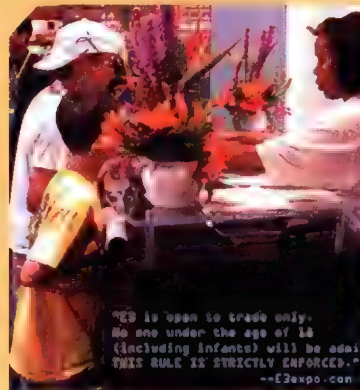
■ **Vivendi komt in 2003 met de Hulk.** En niet alleen op de groene Xbox, maar ook op de PS2, NGC en GBA.
■ Eidos heeft te kennen gegeven dat ze interesse hebben in **een derde deel van Commandos.** Goh wat verrassend.
■ Xbox heeft aangekondigd een nieuwe Xbox te bouwen die ook kan **opnemen op DVD.** Het apparaat gaat waarschijnlijk 500 dollar kosten. Handig die nieuwe functie, kunnen we lekker illegale films gaan kopie.. oeps.
■ Je kon er op wachten; **Scooby Doo film,** dus ook Scooby Doo games. En wel op de GBA (The Motion Picture) en de PS2 (Nights of 100 Frights).
■ Er komen versies van **Oddworld en Monster Truck Madness 2** naar de GBA.
■ De **MicroMachines** franchise komt naar de PS2 en Xbox.
■ NGC Magazine zag iets vreemds op de E3: een Donkey Kong Game voor de Cube die niet door Rare was gemaakt en ook niet door Nintendo. Het was geen spel maar een soortement level-editor waarmee je **DK platformlevels kunt bouwen en die je vervolgens weer naar de GBA kunt sturen** om ze aldaar te spelen. We zetten Jurjen op de zaak.
■ Console patchvrij. Dacht het niet. De launch van Final Fantasy Online op de PS2 is niet zonder slag of stoot verlopen in Japan. Binnen no time moest er een patch aan te pas komen om netwerkproblemen te verhelpen. **Het allerergste is dat de game niet compatibel schijnt te zijn met sommige typen PS2.** Verder is er een te kort aan harde schijven in de winkels. En die heb je nodig voor FFXI. Wij hebben het idee dat ene Bill Gates stiekem in zijn vuistje zit te lachen.
■ Overigens zijn we nu wel **blij dat we in Europa wonen.** Laat die gasten daar in Japan maar alle bugs er voor ons uithalen. Want FFXI is natuurlijk wel vet van opzet.
■ Capcom heeft **Dino Crisis 3** aangekondigd.
■ **Guilty Gear X** komt in september op de GBA uit.
■ **EA heeft developer Black Box gekocht.** Zij zijn verantwoordelijk voor onder andere Sega Soccer Slam en een paar Need for Speed games.
■ Oei! **Zowel de Xbox als GameCube zijn gekraakt.** Dat dit zo'n tijd heeft geduurd... J.J. had dat al binnen een uur na de launch voor elkaar.
■ **Dragon Quest VIII** is aangekondigd. Voor een ieder die daar van houdt.
■ De Franse politie verdenkt een aantal overvallers ervan **te veel GTA 3 te hebben gespeeld.** Ze bedreigden de bestuurders van een geldwagen namelijk met een bazooka. En were not kidding here.

E3: THE AFTERMATH

Op de E3 gebeuren elk jaar weer dingen die op z'n minst een paar fors gefronste wenkbrauwen opleveren. Sommige gasten weten namelijk echt niet waar ze mee bezig zijn. Nog even een staartje weirdness uit LA dus.
Check de website van de E3 (www.e3expo.com) en je zult zien dat de beursvloer ten strengste verboden is voor alles wat nog Clearasil gebruikt. Maar waarom struikelden we dan bijkans over de snotneusjes? En nog gekker, ze hadden zelfs fucking badges op: "under 18 guest". Maar wat is dan het nut van die waarschuwing op de site en de borden bij de ingang???



De bewaking stelde sowieso zip voor. Nam je een tas mee naar de beurs dan werd die bij de ingang gecheckt op explosieven. Ja, die Bin Laden zou een klapper maken als ie met één knal Miyamoto, Kojima, Molyneux en Carmack de lucht in joeg. Was je tas oké, dan kreeg je er een bandje omheen. Liet je dat bandje zitten en ging je de volgende dag weer naar de beurs, dan werd je niet meer gecheckt. Want hé, er zat toch een bandje omheen. Staaltje strakke security jongens. Zo houden we de Taliboys wel buiten.
En dan iets over EA. Nee, de games waren oké, de sfeer op de stand goed en ze hebben een paar leuke nieuwe spellen ontwikkeld. Niets te klagen dus... maar KAN DAT GELUID WAT ZACHTER. Niet te geloven. Alsof ze een nieuwe doelgroep, de slechthorende gamer wilden aanboren.
En wat te denken van al die kleine bedrijfjes die in de spelonken van de beurs allerhande vage pixelige, oersimpele platformgames voor op de PC aanbieden? Waar kopen we nu een Pentium IV met GeForce 4 voor...
Laat Jan het niet horen, maar volgens velen liet Blizzard min of meer dezelfde versie van Warcraft III zien als het jaar daarvoor. Wat hebben die gasten in hemelsnaam al die tijd uitgespookt? Of was het hele team toevallig op 11 september van het uitzicht aan 't genieten bovenop de Twin Towers?
De bizz gaat slecht en dus liepen overal kleine developers rond die uitgevers hun games aanboden. En wat daar voor tinnef tussen zat, dat wil je niet weten. Games met beren en guns, een kart-racer met naakte vrouwen, een politieke sim, you name it. We hebben alvast wat ruimte in de 'One-liner'-rubriek gereserveerd.
Activision wordt bedankt. Ons eerst lekker maken met de mededeling dat er om 17.00 uur een mega aankondiging komt, vervolgens een beetje rondfluisteren dat het de overname van Rare betreft. Dan een volle zaal journo's trekken om tenslotte aan te kondigen dat ... Shrek 2 komt.
En dan last but not least: Duke Nukem Forever. Waar was dat spel nu weer? Voor de tigste keer schitterde de game waar alle Duke fans op wachten door afwezigheid. Daikatana is er zo onderhand een gerushte game bij.



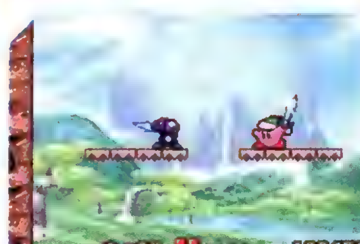


ZUIGEN OP DE GBA

Kirby is kaal, heeft een bol roze snoetje en hij zuigt. Eigenlijk lijkt hij wel wat op onze Jurjen, die dan ook een groot fan is van deze wandelende marshmallow.
Goed nieuws voor Jurjen en andere weirdo's; nu het fenomeen Pokémon een beetje lijkt in te zakken, probeert Nintendo van Kirby de nieuwste rage te maken onder de kids. Vorige maand meldden we al dat Kirby zal schitteren in een gloednieuwe TV-serie op Fox Kids (voorlopig alleen nog in de VS) en onlangs speelden we een gloednieuwe Kirby-game voor de GBA.
Het spel had nog geen titel, maar stond wel bol van de vertrouwde Kirby-actie, zoals die populair werd in de Dreamland-serie. Sinds Kirby Link (die uit de Zelda-games) heeft opgezogen in Smash Bros. Melee, zien we hem ook steeds vaker verschijnen als zwaard-Kirby met karakteristiek hoedje, een rol die ook in de tekenfilm van belang schijnt te zijn.







NEWSFLASH

■ **3DO komt met een streetracegame.** Eutechnyx (van Le Mans 24 Houres) gaat de game maken. Als het maar niet de kleuren groen en bruin bevat vinden we alles best.
■ **Beachspikers** is de naam van een heerlijke babes volleybalgame op de NGC.
■ In plaats van een nieuwe Half-Life te brengen of Team Fortress 2, komt Valve weer met **patches voor Half-Life en Counterstrike.**
■ Het EA BIG label komt met een nieuwe game genaamd **Shox.** Het is een rallygame met zwaar over de top actie.
■ **Fire Pro Wrestling** komt naar de NGC. Het is een van de meer technische worsteltitels en mega groot in Japan.
■ **Harry Potter komt op de NGC met een GBA linkmode.** Als je scherp naar links beweegt valt z'n bril van z'n neus. Nee zonder gekheid, je kunt magische voorwerpen, kaarten en spreuken overzetten.
■ Onze fijne vrienden van Take Two Interactive hebben **acht miljoen dollar beschikbaar gesteld voor Max Payne 2.** En nu maar zes jaar wachten tot ie klaar is.
■ De nieuwe NGC memory card, officieel Memory Card 251 genoemd, zal (verrek!) **251 saveblocks** bevatten. Dat is dus ruim vier keer zoveel opslagruimte als op de huidige GameCube memory cards. Om te voorkomen dat de consument het verschil niet ziet tussen de twee cards, heeft Nintendo gekozen de Memory Card 251 zwart te maken. De Memory Card 251 wordt in Japan tegelijkertijd met Super Mario Sunshine uitgebracht op 19 juli. Als dat enige indicatie is, mogen wij 'm ook nog dit najaar in de winkels verwachten. De Japanse prijs bedraagt zo'n 16 Euro, maar ga uit van een Europese prijs die rond de € 25 ligt, wat je nu ook voor een Memory Card € 59 betaalt.
■ De makers van **Call of Cthullu** zoeken een uitgever. Dus als je nog wat cash hebt ... Alleen die titel verdient al creds.
■ **Silent Hill 2** komt naar de Xbox.
■ Eidos gaat **Swingerz Golf** uitgeven. En nee, die game heeft niets te maken met echtparen die op de greens tot het gaatje gaan.
■ **De passwords van Battle.net zijn gestolen** waardoor spelers items of experience-points van anderen kunnen klauwen. Dat is nog eens hardcore RPG'en.
■ Je kon er op wachten, er komt een **Black Hawk Down** game, gebaseerd op de film. En psssst, de VS wint aan het eind.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

■ Zo, nu weten die Belgen ook eens wat het is om **beter te zijn dan de tegenstander maar toch te verliezen.**

■ Overigens willen we onze zuiderburen bij deze nog even bedanken voor het **zalige voetbal** dat ze ons in de voorronden brachten. Daar kunnen wij nog wat van leren. Zo mooi, zo'n surplus aan techniek, zo'n soepele balcirculatie, zo'n overwicht in balbezit. Of klinken we nu gefrustreerd.

■ **Vindt Boris een keer een spel goed,** meldt J.J. doodleuk in zijn review van het tweede deel van UFC, dat Boris het niet leuk vond. Doet hij nu ook al mee aan de demonisering van Kale B.

■ Altijd lachen, zitten we voetbal te kijken in het testhok, komt er zo'n suit van het management binnen. Pakken we meteen de controller op. Zegt die nitwit: **"goh, ik wist niet dat de PS2 zo'n goed beeld had."**

■ Als GP 4 echt realistisch was zou Michael Schumacher standaard winnen.

■ Het leek van tevoren al duidelijk dat F1 2002 nooit zo goed kon zijn als GP 4. In het spel van Crammond kan je **met Verstappen spelen.** Dat levert bij ons al drie volle punten op.

NON-STOP ACTIE IN MYSTIC WARRIORS / PS2 / NGC

In een stil hoekje van de E3 zagen we een avontuurlijk knokspel voor 1 tot 4 spelers dat eind dit jaar in de VS zal worden uitgebracht voor de PS2 en GameCube.

In Mystic Warriors gebruik je je vuisten, wapens en magie om een onuitputtelijk leger lastpakken van je lijf te rammen. Zo knok je je een weg door sfeervolle omgevingen, gebaseerd op Chinese sprookjes. De non-stop actie was zeker niet misselijk en deed verlangen naar meer. Als je niet vies bent van old-school actie in een modern jasje, moet je deze game in de gaten houden.









BEST OF E3 AWARDS

Nee, wij hebben ze niet toegekend; het zijn veertig andere kenners uit de biz die dat elk jaar weer doen. Dat we van dat soort mensen niet altijd een even hoge pet op hebben, bleek wel bij de ECTS toen Universal Studios de algehele winnaar werd. De game kreeg van ons een hele vette onvoldoende.
Anyway, hier zijn de winnaars en de runner-up tussen haakjes. Ons commentaar vind je er schuin gedrukt achter.
Best of the Show: Doom III (PC) (The Legend of Zelda, NGC) - *Als we hier geen opgepoetste film te zien kregen, dan kunnen we ons hier absoluut in vinden.*
Meest originele game: Psychonauts (Xbox) (Blinx, Xbox) - *Worden er dan nog originele games gemaakt? In ieder geval liet de Xbox zien dat ze bezig zijn een eigen gezicht te ontwikkelen.*
Beste console game: The Legend of Zelda (NGC) (The Getaway, PS2) - *Wel ja, flikker alle consoles maar op een hoop. Hopelijk halen ze de framerate-problemen nog weg bij de The Getaway.*
Beste actie game: Doom III (PC) (Metroid Prime, NGC) - *Goede keuze*
Beste action adventure game: Splinter Cell (Xbox) (Super Mario Sunshine, NGC) - *Ook hier kunnen we mee leven.*
Beste fighting game: Tekken 4 (PS2) (Godzilla, NGC) - *Alleen omdat Soul Calibur 2 nog niet speelbaar was.*
Beste RPG: Neverwinter Nights (PC) (Stars Wars Galaxies, PC) - *Jan krijgt van beide titels een natte slip, dus dat zegt genoeg.*
Beste race game: Auto Modellista (PS2) (Colin McRae 3) - *Wat is er gebeurd met DTM Race Driver. Dat zag er toch echt beter uit. AM is wel extreem cool.*
Beste sim: The Sims Online (PC) ((SimCity 4, PC) - *Er waren ook nauwelijks andere sims. Maar deze zijn zwaar oké.*
Beste strategie game: Command and Conquer Generals (PC) (Age of Mythology, PC) - *Het sexappeal van dé serie blijft hoog.*
Beste sport game: NFL 2K3 (vele platformen) (Madden NFL 2003, vele platformen) – *Sega rulez!*
Beste puzzel game: Monkeyball 2 (NGC) (Chu Chu Rocket, GBA) - *Alleen omdat Jurjen maar bleef zeiken.*



JAPANEWS

Sinds Japan uitgeschakeld werd in het WK voetbal is onze sushi boer niet meer zichzelf. Hij stuurde ons de laatste weken alleen maar sushi, zonder de gebruikelijke games info die altijd tussen de rauwe vis en rijst stak. Het is dus wat minder dan voorheen maar toch.

- Silent Hill 3 komt eraan, ditmaal voor de PS2 en in de hoofdrol geen man maar een dame. Verder schijnt de game wat meer actie georiënteerd te zijn. Dit in tegenstelling tot de griezelige sfeer van de voorgaande delen.
- Tijdens het WK verkocht Winning Eleven 6 (Pro Evolution Soccer 2) heel erg goed. Dat zal nu wel wat minder zijn, zeker nadat Japan roemloos ten onder ging tegen Turkije.
- Verder blijkt dat de verkoop van games in Japan met 50% gedaald is maar dat de verkochte games wel allemaal voetbalgames zijn. Rara jongens die Japanners.
- Heel handig om te weten. De minimum specs voor FFXI op de PC: Windows 98 / 98SE / Me / 2000 / XP, Pentium III 8/00 MHz, 128 MB, DirectX 8.1, GeForce 3, 4.5 Gb Harde schijfruimte!

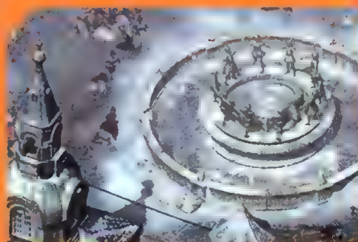


EERSTE INFO COMMANDOS 3! / PC

De Spanjaarden van Pyro Studios hebben de eerste info omtrent Commandos 3 vrijgegeven. De zes Commando's uit het origineel keren terug, alleen deze keer met meer skills en meer gereedschap. De nadruk zal vooral liggen op een spannende verhaallijn en het spel speelt zich af in Stalingrad, Frankrijk, Duitsland en Normandië. Er zal zelfs een D-Day missie bijzitten en je kunt je wel voorstellen hoe dat er uit gaat zien.
Deel 3 gebruikt een verbeterde Commandos 2 engine met nog meer detail, schaduwen, lichteffecten en hoge resolutie texturen. Films die deze keer als inspiratiebron gelden zijn onder andere Enemy At The Gates en The Train.
Zo zal een van de levels zich afspelen in een gehavend Stalingrad waar je moet trachten een Duitse super sluipschutter uit te schakelen.
Er zullen meer verschillende Duitse eenheden zijn zoals Gestapo in leren jassen en zelfs levelbosses. Ook het Franse verzet maakt zijn rentree en helpt je een Duitse pantserdivisie lam te leggen. Klinkt allemaal likkebaardend lekker al is de game nog een eeuwigheid van ons verwijderd.







SNES KLASSIEKERS / GBA

[illegible] SNES-klassiekers die opnieuw worden uitgebracht op de GBA, die hebben we dus al [illegible] al gespeeld!
Natuurlijk is het wel leuk voor de personen die het 16-bits tijdperk hebben overgeslagen, voor hen willen we [illegible] nog even melden dat niet alleen Super Probotector, Disney's Magical Quest en Zelda: A Link to the Past in de maak zijn voor de GBA, maar ook Super Mario World 2 (Yoshi's Island), Super Ghouls 'N Ghosts, Desert Strike, Pocky & Rocky, The Jungle Book en Aero the Acrobat. Leuk voor de junkies, maar [illegible] hebben we liever wat nieuws.

COMMENTAAR: PIRATERIJ BIJ PUBLISHERS EN DEVELOPERS

Dat het op het internet en het schoolplein wemelt van de illegale kopieën, is wel bekend. Dat de biz er momenteel veel schade door lijdt, eveneens.
Zo waren er op de E3 veel minder PC games te zien (te onveilig) en veel uitgevers balanceren duidelijk op de rand van de financiële afgrond. Gamers moeten zich wat dat betreft toch echt eens goed achter de oren krabben. Duur of niet duur, het gaat op deze manier de verkeerde kant op.
Hoewel de schuld voor een groot deel bij de consumenten ligt die de illegale kopieën prefereren boven legale games, mogen de uitgevers en ontwikkelaars zich wellicht zelf ook eens goed achter de oren krabben.
Een onderzoek van MCV, een Engels blad voor de gamesbiz, toonde aan dat veel van de illegale kopieën uit de kantoren van uitgevers en ontwikkelaars vandaan komen. Gewoon van werknemers die mogelijk uit pure frustratie, gein, woede of hebzucht de code weg lieten lekken. Ook de firma's die cd's dupliceren zijn in beeld, die krijgen vaak de gold master in handen.
Het onderzoek van het blad, alsmede het onderzoek dat de FBI in de VS is begonnen, heeft veel stof doen opwaaien bij uitgevers en ontwikkelaars. Ze vinden het allemaal maar bullshit en ontkennen in alle toonaarden. Dat kan best zijn, maar verklaar dan eens dat de code van Unreal 2 al een half jaar geleden op de warez-sites te halen was of de demo van Unreal Tournament 2003. Dergelijke codes zijn alleen op kantoor te vinden. Heel vaak treffen we ook spellen aan op sites, die nog niet lang in de handel zijn. Ook niet in Japan. Waar moet die code vandaan komen?

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

■ Een twaalfjarige meisje uit Thailand heeft **zichzelf opgehangen** nadat het haar niet lukte Bomberman uit te spelen. We houden Niels hier inmiddels dag en nacht in de gaten.

■ **Het Duitse voetbalelftal is net een spel van Davilex.** Het ziet er niet uit, het is saai, het speelt niet lekker en toch altijd weer succes.

■ **Het Engelse leger traint met Half-Life.** Hebben ze monsters ontdekt in het Tora Bora complex of zo? Of is de Bin Laden mod losgelaten op het spel?

■ **De toekomst van Eidos** staat en valt een beetje met het succes van Hitman 2. Het bedrijf heeft snel cash nodig. Vooral de Multiplayer mode van Hitman 2 moet gamers gaan trekken.

■ Waar het ook niet florissant mee gaat als we de beursanalisten mogen geloven, is Infogrames. De roddelaars onder de gamesjourno's zouden er niet verbaasd van staan als de toko van Bruno Brunel (je weet wel die gast wiens naam het beginscherm van elke Infogrames-game siert) **verkocht wordt aan een big boy zoals EA of Activision.** Wij hopen van niet, want we mogen het bedrijf wel. En we verwachten trouwens ook dat Unreal Tournament 2003 en Unreal 2 zeker voor cash gaan zorgen.

■ Wij hebben het idee dat Boris momenteel **gedemoniseerd** wordt op de diverse gamesfora.

■ En zouden al die gasten **ook hun leraar of lerares uitschelden** als ze een 8 krijgen voor hun proefwerk.

■ Als je de lijst met Award winnaars ziet op de E3, gekozen door 40 onafhankelijke gamesjournalisten, dan blijkt toch wel dat we niet zaten te zwammen toen we zeiden dat Nintendo de best show had, Xbox een eigen gezicht begint te krijgen en Sony wat slapjes was. **Alle PS2 fanboys moeten effe dimmen.** PS2 slaat binnenkort wel weer terug en dan vangen ze weer alle creds.

■ De maandelijkse redactievergadering hielden we dit keer voor het eerst in Jan's stulpje. Dat had hij beter niet kunnen doen, want nu weet Niels waar alle games blijven. We durven het rustig te stellen; de man heeft **de grootste gamesverzameling in de Benelux.** Hij bezit zelf meer Xbox games dan ze bij Microsoft weten dat ze hebben uitgegeven.

■ **Wat was dat toch met Konami dit jaar op de E3?** Waar ze altijd massa's mensen trokken met bijvoorbeeld Metal Gear Solid 1 en 2, daar was het dit jaar schraalheid troef. Zelfs MGS 2 Substance maakte weinig indruk op de voorbijgangers. Zo kunnen ze net zo goed thuisblijven. Scheelt ons weer een afspraak en een uurtje langer in bed liggen.

NIKE PARK

De grote droom van de PU-redactie is dat er overal in Nederland evenementen en party's worden gehouden waar je lekker kunt chillen en gamen, of gamen en chillen, wat je maar wilt.
En dus waren we vanzelfsprekend aanwezig bij de opening van het Nike Park in de haven van Rotterdam want in het voetbalpretpark van Nike (kosten een paar miljoen) werd niet alleen vrij flitsend gevoetbald, maar je kon er ook uitgebreid gamen op NGC's en GBA's. De demopods stonden opgesteld in het ruim van een tanker, veel cooler kun je het niet krijgen.
De samenwerking met Nike was een slimme zet van Nintendo, want Nike is hot onder de jeugd en Nintendo lift zo mooi mee op dat succes. Bovendien hadden ze een goede sportieve selectie gemaakt, met als favo bij het publiek natuurlijk ISS 2.
Laten we hopen dat Sony en Microsoft het goede voorbeeld van Nintendo volgen en ook dergelijk feesten organiseren, want Big N heeft in twee weken tijd heel wat zieltjes gewonnen daar op de kade.
Alleen J.J. was niet zo blij toen hij een panna kreeg van een gassie van 9 jaar oud. Maar ja, spieren tellen niet bij streetsoccer, it's just about the moves…



CIJFERS IN DE PU

Zoals je waarschijnlijk wel gemerkt hebt, zijn we de laatste tijd strenger geworden bij het beoordelen van games. Reden: we zien in de gamespers te veel cijfers van 90 en hoger en het kan gewoon niet zo zijn dat er aan de lopende band meesterwerken worden gemaakt. Hierdoor ziet de gamer niet meer wat nu écht top is en wat niet en krijgen de werkelijke meesterwerken naar onze mening te weinig credits.
Voor alle duidelijkheid daarom hier een verklaring van de punten en de categorieën Graphics, Replay, Gameplay en Totaal.
0-10: Nog niet eens waard om als onderzetter te gebruiken
10-20: Perfecte onderzetter
20-30: Ideale frisbee
30-40: Leuk geprobeerd, maar niet gelukt
40-50: Alleen kopen als het gratis is
50-60: Leuk voor in de budgetbak of verstokte fan
60-70: Geen miskoop als je van het genre houdt
70-80: Dit zal je zeker geen windeieren leggen
80-90: Dikke fun, aanrader voor iedereen
90-100: Er bestaan geen excuses om deze games niet gespeeld te hebben
Graphics: Hoe ziet een game er uit. Niet alleen de polygonen of framerate maar ook de sfeer, het realisme etc.
Replay: Dit cijfer geeft niet weer hoe vaak je de game KAN, maar hoe vaak je de game WIL overspelen. Een game met weinig extra's en een korte speelduur kan best een goed replay cijfer krijgen als het geheel zo goed in elkaar zit dat je het allemaal minstens nog een keer wilt zien. Omgekeerd kan een game met heel veel verschillende modes, toch een onvoldoende voor Replay krijgen als het geheel te saai is om vaker te spelen.
Gameplay: Hoe speelt de game. Wat voor mogelijkheden heb je. Hoe zijn ze uitgewerkt en werkt het ook echt.
Totaal: NIET het gemiddelde van de drie bovengenoemde cijfers. Het totaalcijfer geeft ons overall gevoel van de game
Hierbij vergelijken we de spellen die op de diverse platformen uitkomen met games op datzelfde systeem. Vergelijken met hetzelfde spel tussen meerdere systemen doen we hoogstens om te laten weten of er nog dingetjes veranderd zijn ten opzichte van het origineel.

FORUMQUOTES



Stelling: Wordt het wat met online gaming op de consoles?

Sick_Man: Online gamen op een console is weggegooid geld. Het enige dat ik online speel zijn shooters, en daar heb ik een dikke PC voor. En ik ga echt geen geld neerleggen voor telefoontikken, of zelfs kabel, om een potje online Mario Kart of Soul Calibur II te spelen. Dat kan ik ook met mijn neefje doen die 5 minuten fietsen van me vandaan woont. En 't is nog gezelliger ook.
Phenom: Volgens mij wordt het 1 grote rotzooi op de consoles. Nee, ik hou het liever bij PC's. Is nog sneller ook.
Badreligionboy: De Dreamcast heeft met Phantasystar Online bewezen dat online gamen + consoles prima samen gaat. Maar shooters en RTS'en zullen het nooit goed doen op consoles (op multiplayer gebied) omdat de besturing het moet afleggen tegen het gebruiksgemak van de muis+toetsenbord combinatie. En als je me niet gelooft, waarom zit er dan nog op elke consoleshooter een auto-aim?
Slomy: Ik zie online gaming op de console ook niet echt zitten. De meeste mensen hebben geen zin om nog eens extra te gaan betalen om een spel online te spelen terwijl je er net in de winkel ook al tussen de 59-69 euro's voor hebt neergeteld.
Deftones_Jp: De rekeningen zijn nu al zo hoog dat m'n pa me om de twee maanden met z'n shotgun achterna zit, terwijl ik (uit de verte) om breedband of kabel smeek. Life's a bitch.
John64: Microsoft doet heel interessant over zijn online games maar waarom zou ik UT voor 70 euro kopen op de Xbox en daarbij ook nog eens moet betalen om op internet te komen als ik voor 45 euro een betere UT koop voor de PC en dan ook nog eens gratis op internet kan?
Liquid_Isokisok: Nee, sorry ik heb al moeite om mijn hamster te verslaan met SSBM. Maar hij is er wel moeder in!!!!!
Otacon: ??? Jij wilt dus in de PU, geen twijfel mogelijk.
Shadowbeast888: Ik denk niet dat online gaming op de console groot zal worden. De meeste (dus niet allemaal) spellen die online worden gespeeld zijn shooters en RPG's.
Deze games willen niet groot worden op de consoles (tenminste niet in de vorm zoals we ze op de PC kennen).
Spoon: En als ze nou een muis en een toetsenbord gratis bij een online-pakket geven? Dat verandert al een heleboel denk ik, alleen kan je dan niet meer lekker in je luie stoel zitten.
Genkidam: Het kan zeker een groot suc6 worden als ze het niet verkloten met de prijs. 15 Euro voor drie maanden vind ik ook heel redelijk. Ik vind dat het in elk geval voor een bepaald bedrag onbeperkt moet zijn.
Deftones_Jp: Misschien in de VS en Japan. In de VS zijn ze fucking rijk dus dat moet wel lukken (de grootste klacht zijn de kosten). Japanners zijn de PC kwaliteit niet gewend en zullen het online gebeuren wel diggen denk ik.
Soepkip: Nah. Jappanners zijn echt niet 100% anders dan wij ofzo. FFXI (online) is de slechtst verkochte FF ooit.

BALDURS LIONHEART? / PC

Black Isle Studios (de makers van Icewind Dale, Baldurs' Gate … je weet toch?) heeft een RPG in de maak over Richard the Lionhearted, King of England. Gebaseerd op het bejubelde 'Special'-systeem van de Fallout reeks en draaiende op een verbeterde Velocity engine zal de game ergens halverwege 2003 het licht moeten zien.



GROTE CONSOLE TITELS OP PC

Al mogen de console titels in kwantiteit de PC games momenteel overheersen, er is genoeg meuk die je niet eens op je PC wilt spelen. De echte toppers komen naast console gelukkig vaak toch nog op PC uit, omdat dit platform geen bedreiging vormt voor de strategische plannen van Nintendo, Microsoft en Sony.
Zo verschijnt Tomb Raider Angel of Darkness gelijktijdig op PS2 en PC. Maar ook GTA Vice City - de jaren tachtig stand alone add-on van GTA 3 - zal naast PS2 op PC verschijnen.
Niet verrassend maar wel erg leuk voor grijze bak bezitters was de aankondiging dat Metal Gear Solid 2 Substance naast Xbox ook op je PC'tje speelbaar wordt, net zoals FFXI. Die laatste is eigenlijk wel logisch aangezien MMORPG's momenteel helemaal hot zijn op PC en de console net komt kijken op dit gebied.



XBOX NIET WINSTGEVEND

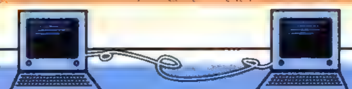
Microsoft heeft bekend gemaakt dat de Xbox het eerste fiscale jaar verliesgevend zal zijn (zo'n kleine 800 miljoen Euro in de min). Het daaropvolgende jaar is ook niet echt happy, happy, joy, joy: Microsoft verwacht dat het verlies van de Xbox dat jaar op zal lopen tot 1,13 miljard Euro. Momenteel zijn de kosten voor het maken van een Xbox $ 325, dit terwijl de Xbox wordt verkocht voor $ 199, dus reken maar uit.
Verder heeft Microsoft bekend gemaakt dat de opvolger van de Xbox rond het WK 2006 in de winkels zal liggen en is er nieuws over een ander soort Xbox.
Horen we daar iemand Homestation roepen? Nou daar lijkt het inderdaad op. Microsoft heeft doen laten schemeren dat ze bezig zijn al aanstalten maken met het ontwikkelen van een digitale videorecorder. Deze DVR zal qua structuur gelijk zijn aan de Xbox en zal voor ongeveer $ 515 verkocht worden.
Kortom, schrijf Microsoft met zijn Xbox nog maar niet af want Ome Bill en consorten are here to stay. Hoeveel geld het ze ook gaat kosten.

PC ADD-ONS

Altijd leuk die PC add-ons. Deze keer makken we om te beginnen melding van een mission pack voor Return to Castle Wolfenstein. Deze zal tien nieuwe multiplayer maps en tien nieuwe singleplayer missies bevatten. Daarnaast kun je je verheugen op een nieuwe "covert ops"-class en nieuwe wapens. De add-on wordt ontwikkeld door Splash Damage en Nerve Software, en zal eind dit jaar verschijnen. Ook Medal Of Honor: Allied Assault krijgt een add-on. Deze moet zich vooral richten op betere multiplayer speelmodes. Ligt Dinosaur Digs, de add-on voor Zoo Tycoon net in de shops, later dit kaar komt Microsoft nog met Zoo Tycoon - Sea World. What's next, Zoo Tycoon Planetarium en Zoo Tycoon Vlindertuin? Blizzard tot slot meldde onlangs alleen een Warcraft 3 add-on uit te brengen als de fans dat willen. Duh, dat is hetzelfde als je aan Ed vraagt of hij zou willen dat de PU redacteuren voor een keer hun deadline zouden halen…



ICQ CHAT SESSION



Participants: Eerc, Dre
Created On: Wednesday, June 26, 2002

hey jongen hoe is het dan???
hey gast, gozer
lang nie gezien!!!!
behalve daarnet dan
ja maar dat telt niet
oja sorry
ik kom toch net terug uit LA?
ja godverdomme, dit jaar nog wel zonder mij ook
ja waar was je nou man?
tja, nu ik niet meer dat royale PU-salaris binnentrek kan ik me die snoepreisjes niet meer veroorloven
snoepreisjes? Dat is pas na de E3. In Mexico enzo
pffffff, met je snikkel in de champagne
in de Tacosaus
hehehe, maar dit jaar geen Mexico dus
dat was wel ff een potje jammer hoor
maar je hebt toch wel gelachen met die andere gasten toch?
ja dat was leuk
en ik hoorde dat J.J. al z'n shit kwijt was
ja hij zei dat het gejat was maar volgens mij had hij z'n tas in de taxi laten liggen
jullie zaten toch ook in de ghetto?
ja da's nieuw voor die gasten. Wij zaten er vorig jaar al maar nu waren ze solidair en zaten we allemaal in de ghetto
haha, een voor allen, allen voor een?
ja dat was wel heel dope
overdag vol met zakenlui, maar de freaks come out at night...
ja s'avonds moest je ff uitkijken. Niels zei dat het gevaarlijk was maar ik heb daar 's nachts gewoon gelopen. Niks aan het handje. Beetje veel Latino's maar daar heb ik geen last van
nee toch?
maar heb je nog leuke games gezien dan?
jullie hebben er wel iets van vijfduizend pagina's over volgeschreven vorige PU
ja dus je moet die 5000 pagina's maar ff checken voor alle games
ah, wat een goed idee! w8 ff...
..
..
dat was leuk!
je hebt wel mooi de Sony party gemist met Outkast en gratis drank
ja GDVRDMMMMMMMME echt kut, heb je Joe nog gezien van Naughty?
Joe K Labee II van Naughty Dog? oh ja
nee die heb ik niet meer gezien. Beetje vreemd maar hij zal er volgend jaar wel weer bij zijn denk ik
ah dan kom ik zelf ook wel weer mee. Dan heb ik genoeg geld voor snoepreisjes. Met een helikopter en 20 lekkere wijven in een bubbelbad vol champagne!
zweer het. Doe mij ook zo'n helikopter met wijven
nee, jij moet in de taxi!
NEEEEEEEEEEEEEEEE
ik wil in de helikopter met de champagne en de wijven
nou vooruit, ik zal een goed woordje voor je doen. Maarre, was het wel leuk met ome Jurjen?
ja die was er ook
ik hoorde dat hij niet zo goed tegen alcohol kan?
ja dan gaat ie naakt door het hotel lopen en tegen deuren pissen. Beetje vreemd maar ja...
hij heeft ook een wonderlijke tattoeatie op z'n arm gezet. wat stond r ook alweer?
ja allemaal letters. Dont underestimate the power of playstation in gothische letters ofzo, toch?
ja?
ja?
moeten we eigenlijk nog iets over games zeggen?
ben je HELEMAAL gek geworden?
ja we hebben wel genoeg gewerkt vandaag, hé
al zoveel pagina's over games, die arme kids worden helemaal gek van die shit!!
ja hoezo dan? Dat je weg bent?
ik moet je wel eerlijk zeggen dat ik het er even moeilijk mee had, toen de PU op de deurmat viel vorige week...
ja zomaar een PU waar helemaal nix van mij instond. raar hoor
dat is toch wel vaker gebeurd?
oh ja dat is waar
nou ik stond in ieder geval altijd in de lijst van redactieleden
jammer dat je daar niet voor betaald krijgt!
dat zit inbegrepen in je stukjes. Maar dan moet je ze wel schrijven
ok wrijf het er maar in. Dreetje heb het gewoon te druk voor die sh*t!
wat doe je nu dan?
nou bijvoorbeeld met die hiphop parties die ik organiseer. Je komt er zelf ook wel eens!
ja dat is gezellig en Chocolat komt binnenkort ook naar Nijmegen toch?
misschien naar Tilburg, maar dat moeten we eerst even checken hoor...
gezellig hoor. Ik ben nog nooit van me leven in Tilburg geweest. is dat ver?
das een uur en een kwartier rijden
Vet!

Onthe ROXX

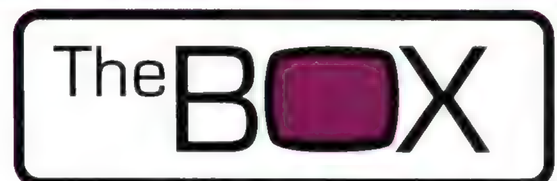
wednesday nights 21:00 till 05:00

853 **PLAY**
593 **DI-RECT**
853 **PLAY**
401 **OUTSIDE**
853 **PLAY**
183 **INSIDE MY HEAD**
853 **PLAY**
344 **THE MUSIC**



get the clips from the playlist
and get to a higher level
www.thebox.nl 0909-9798

get what you want



music television you control

DAGBOEK PROJECT EGO

THE BIG BLUE BOX DIARIES: DEEL 4



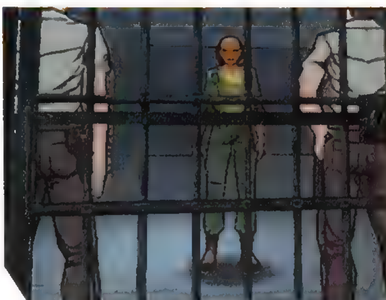
Dat een game ontwikkelen behoorlijk stressy is, merken de gebroeders Carter en hun team iedere dag. Ze vergelijken het werken aan een game in een ideale situatie als de Borg uit Star Trek. Iedere Borg staat in dienst van het Collectief waarin alle schakels in harmonie met elkaar werken. Dat de werkelijkheid anders is, wordt maar al te snel duidelijk.

"Volgens het ideale werkmodel zou Art Drone 1 een stuk artwork creëren. Deze test hij om te kijken of het werkt en vervolgens geeft hij het stukje code aan Lead Artist Drone 1 om te kijken of het artwork past bij de stijl van het spel. Als die het goed bevonden heeft, geeft hij het op zijn beurt weer over aan de Resource Integrator Drone; deze heeft als taak alle texturen en grafische ontwerpen om te gieten tot een object dat daadwerkelijk iets voorstelt en iets doet in het spel. Als hij dit heeft gedaan, voegt hij dit object toe aan de centrale game database. Van hieruit maakt een computer continu een nieuwe versie van het spel aan (met voortdurend nieuwe, toegevoegde objecten), zodat andere Drones steeds de nieuwste versie van het spel kunnen testen.
Dit is in theorie een elegant en foutloos systeem. Een soort lopende band waarin aan de ene kant artistiek talent wordt ingezet en er aan de andere kant prachtige 3D wezens, landschappen en gebouwen uit komen. Echter, de theorie komt nooit overeen met de praktijk.
Onlangs sloeg de vlam in de pan. Het was een week voordat de E3 demo af moest zijn. Simon rookte af en aan smerige mentholsigaretten, Matt's lichaam liet uit iedere porie lichaamssappen stromen, Julian & Adam waren elkaar aan het uitkafferen terwijl Ian, de lead artist, op zijn knieën ineen zonk en schreeuwde: 'Why the rubbery fuck isn't the shitting Balverine still not working you useless bunch of monkeys!'.
Het hoort er allemaal bij en eigenlijk willen we het niet anders. Niets is meer bevredigend dan eerst door een hel te gaan om uiteindelijk te zien dat iets toch werkt. Om compleet gestresst achter je bureau te zitten, iets voor de 100e keer te proberen en de 200e keer werkt het wel! Het is misschien wel de charme van een game ontwikkelen in een notendop."

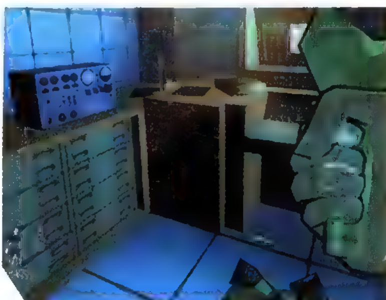
Met medewerking van Dene & Simon Carter

XIII / PC / PS2 / NGC / XBOX

Een van de coolste PC-games op de E3 was zondermeer de cell shaded shooter XIII van Ubi Soft. Alsof je de comic zelf stond te spelen.
Het verhaal doet er nu effe niet toe. Ga er maar vanuit dat je een held bent en vanuit first person perspectief de vijand dood moet maken. Wat je nu moet checken zijn de screens want dat is echt genieten.







HETE HERFST VOOR CUBE-BEZITTERS

Na een wat saaie zomer, kunnen Cube-bezitters zich voorbereiden op een hete herfst. Als de blaadjes van de bomen beginnen te vallen, volgen de potentiële toppers voor de Cube elkaar namelijk in hoog tempo op. September wordt de maand van de harde actie, met Turok Evolution, Resident Evil en Die Hard Vendetta. Oktober laat spelers kiezen voor het zonlicht of de duisternis met Mario Sunshine en Eternal Darkness. November is goed voor actie en avontuur met Star Fox Adventures en Rayman 3. In december wordt het jaar tenslotte netjes afgesloten met de game die volgens Jurjen wel eens de geschiedenis in zou kunnen gaan als beste game voor de GameCube: Metroid Prime.

DONKEY KONG PLUS / GBA

Eén van de leukste puzzel/actie spelletjes aller tijden verschijnt in een nieuwe versie voor de Game Boy Advance. Net als de eerder verschenen Game Boy-versie van Donkey Kong, plakt dit spel honderd levels vast aan het originele Donkey Kong dat slecht vier levels telde.
In deze honderd levels moet Mario telkens proberen om een sleutel te veroveren, waarmee de deur naar het volgende level kan worden geopend. Klinkt gemakkelijker dan het is, want de prachtige levelontwerpen laten Mario puzzelen en piekeren als nooit tevoren. Veel geknoei met schakelaars, lopende banden en verdwijnende muurtjes, je kent het wel.
Speciaal voor deze GBA-versie is een Map Editor toegevoegd waarmee je je eigen levels kunt maken. Deze kun je via een link-snoertje uitwisselen met andere spelers. Ook is het mogelijk om je GBA te koppelen aan de Cube, zodat je op het grote scherm van je TV levels kunt bouwen en spelen.
We verwachten trouwens ook nog steeds een puzzelspelletje van Rare met Donkey Kong in de hoofdrol. Of is Coconut Crackers gekraakt?

freecharts

Ze zijn weer terug, de top 10 van de best verkochte games, dankzij een samenwerking met de Free Record Shop.

GAMEBOY ADVANCE

1	(2)	GOLDEN SUN
2	(1)	SUPER MARIO WORLD
3	(-)	CHU CHU ROCKET
4	(-)	MARIO KART SUPER CIRCUIT
5	(-)	ROGUE SPEAR
6	(3)	ADVANCE WARS
7	(6)	SPIDERMAN: THE MOVIE
8	(4)	TEKKEN
9	(-)	RUGRATS
10	(10)	HARRY POTTER

PC

1	(1)	SOLDIER OF FORTUNE 2 DOUBLE HELIX
2	(2)	GRAND THEFT AUTO 3
3	(5)	DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT
4	(4)	F1 2002
5	(6)	AGE OF EMPIRE 2
6	(7)	NEED FOR SPEED 4
7	(-)	HALF-LIFE GENERATION
8	(9)	SIMCITY 3000
9	(-)	THEME PARK WORLD
10	(10)	THE SIMS

PS 2

1	(1)	MEDAL OF HONOR FRONTLINE
2	(2)	FINAL FANTASY 10
3	(3)	SPIDERMAN: THE MOVIE
4	(4)	F1 2002
5	(6)	FIFA 2002 WORLD CUP
6	(8)	VIRTUA FIGHTER 4
7	(7)	RESIDENT EVIL PLATINUM
8	(-)	GT 3 PLATINUM
9	(-)	SHADOWMAN 2
10	(-)	DEUS EX

XBOX

1	(-)	JAMES BOND: AGENT UNDER FIRE
2	(-)	MOTO GP
3	(1)	SPIDERMAN: THE MOVIE
4	(3)	DEAD OR ALIVE 3
5	(4)	PROJECT GOTHAM RACING
6	(2)	HALO
7	(-)	STAR WARS:JEDI STARFIGHTER
8	(-)	SSX TRICKY
9	(8)	MAX PAYNE
10	(10)	FIFA WORLD CUP 2002

GAMECUBE

1	(-)	PIKMIN
2	(1)	SUPER SMASH BROS. MELEE
3	(2)	SPIDERMAN: THE MOVIE
4	(4)	ISS 2
5	(3)	LUIGI'S MANSION
6	(6)	SUPER MONKEY BALL
7	(5)	WAVE RACE: BLUE STORM
8	(8)	SONIC ADVENTURE 2
9	(10)	BURNOUT
10	(7)	VIRTUA STRIKER

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

KURURIN PARADISE / GBA

Kuru kuru kururin is niet alleen een bijzonder lijpe titel, het is ook nog eens een heel lijp spelletje. Voor wie het nog niet kent; het is in dit spel de bedoeling om een draaiende propeller door lastige labyrinthen te sturen, zonder met de muren te botsen.
De fanatiekelingen die de propeller al door alle levels hebben gedraaid, kunnen uitzien naar nog meer meedogenloze puzzelactie, want Nintendo heeft de onvermijdelijke opvolger aangekondigd: Kururin Paradise.
Het spel belooft niet alleen meer levels en tricks maar ook een zooi geheel nieuwe mini-games, waarin je de propeller bijvoorbeeld moet gebruiken om gras te maaien.
Kururin Paradise ligt waarschijnlijk begin 2003 in de Europese winkels.

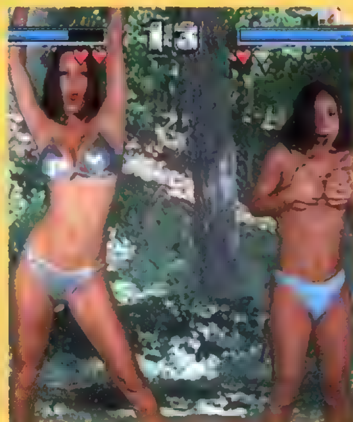
WEER EEN DOOIE



Het gaat maar door, nog even en gamen is een risicosport. In Hong Kong stierf een zeventienjarige gamer nadat hij tien uur onafgebroken online Diablo II had zitten spelen.
Het menneke was wat ons betreft ook wel een beetje sick in het hoofd, misschien nog wel erger dan Jan. Volgens zijn collegae was Diablo zijn leven. Meteen na het werk begon hij altijd te spelen en hij deed dat net zo lang tot het werk de volgende ochtend weer begon. Aan twee uur slaap in de pauzes van zijn werk had hij naar eigen zeggen genoeg. Niet dus.
Wees overigens niet bang dat Jan binnenkort sterft achter Warcraft III. Hij slaapt minstens drie uur per nacht.

BIKINI KARATE

Tja, wat moeten we hier nu van zeggen. Het is een echt spel, behoorlijke lame qua gameplay, maar de chicks, die diggen we wel. Bikini Karate Babes is bestemd voor PC en de Mac en het bevat schaars geklede dames die elkaar het licht uit de ogen trappen.
Verwacht niet teveel van de gameplay, het heeft wat weg van DOA, maar dan geprogrammeerd door een stel idioten die gisteren Java hebben leren kennen. 30 dollar moet het allemaal kosten. Daarvoor kun je ook een keer naar de wallen, heb je waarschijnlijk meer fun. Maar goed een paar leuke dames in ons blad blijkt altijd weer goed voor de verkoop. En hé, het is een spel, en wat zijn we... juist een spelletjesblad.



CAPCOM VS SNK 2:EO / NGC

Na Capcom VS Marvel 2 zal Capcom wederom een van Capcom's vele Streetfighter-klonen uitbrengen voor de GameCube.
In Capcom vs. SNK 2: EO, gaan 44 jongens en meisjes uit de spellen van Capcom (Street Fighter) en SNK (King of Fighters) met elkaar op de vuist, compleet met vuurballen, teleportaties en wervelwindschoppen.
De gameplay is geheel toegespitst op de controller van de GameCube: de C-stick geeft direct toegang tot special moves en super moves, terwijl de kracht van je aanval wordt bepaald door de Analoge schouderknoppen ver of minder ver in te drukken. Spelers kunnen kiezen in zes verschillende fighting grooves, waarbij zo'n groove bepaalt welke moves en combo's kunnen worden uitgevoerd. De EO in de titel heeft volgens een woordvoerder van Capcom niets te maken met de Evangelische Omroep, volgens hem staan de letters voor Extreme Offence.

DVD'S ENZO

OCEAN'S ELEVEN

The Mirage, The Bellagio, en het MGM Grand. De drie vetste casino's van Las Vegas. In Ocean's Eleven hebben deze gokpaleizen één kluis waar alle poen ligt. Een groepje maffiozen onder leiding van een ex gevangene en een professionele gokker plannen de kraak van de eeuw.



George Clooney en Brad Pitt (inderdaad je vriendin vindt deze dvd ook leuk) Julia Roberts, Matt Damon, Andy Garcia, werkten mee aan deze flick. Iedereen deed het voor een prikkie en het schijnt nogal gezellig te zijn geweest tijdens de opnames. Iedereen lijkt daarom in topvorm, zelfs Julia Roberts, aan wie ik normaal een pishekel heb omdat ze doorgaans acteert alsof ze uit een spotje voor een allesreiniger geknipt is.



Enige nadeel van Ocean's Eleven is dat de aanloop naar de overval langdradig is, vooral het eerste deel van de film is het even doorbijten. Ik zeg niks over de overval want dat ga je zelf maar checken. Ik zeg wel dit: zelden heb ik een overval gezien die slimmer in elkaar stak dan deze casinoroof in Ocean's Eleven. Razend knap staaltje acteerwerk en een nog beter staaltje scenario en regiewerk.

TRAINING DAY

Training Day had de bomb kunnen worden. Had, want nu is het niet meer dan een redelijke film dankzij goody two shoes Denzel Washington. Mag ik even een teiltje bij deze man?



Ethan Hawke doet het een stuk beter. Hij speelt rookie Jake Hoyt die door Alonzo in 1 dag klaargestoomd wordt voor de narcotica brigade. Hawke heeft de uitstraling van een pasgeboren kalkoentje maar de overgang naar door de wol geverfde bikkel gaat hem goed af. Alonzo heeft zo zijn eigen manier van trainen en dus krijgt Hoyt alle hoeken van het straatleven te zien. Harris draait zich vast in een conflict en probeert Hoyt er voor op te laten draaien. Aangezien Hoyt een snelle leerling is, blijkt dat iets minder eenvoudig dan Harris denkt.

Desondanks blijft het verhaal overeind en bovendien zijn de bijrollen van Snoop (een invalide dealer in een rolstoel) Dr. Dre, (een van Alonzo's corrupte politiemaatjes) en Macy Gray (de vrouw van een grote dealer) erg leuk. Tel daarbij op dat je instant hekel aan Washington aan het eind meer dan beloond wordt en we zijn klaar. Toch maar effe huren die handel.

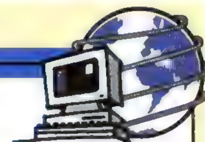


NEW RELEASES

23-7-2002	Spy Game
	Brad Pitt heeft er een zooitje van gemaakt en zit in het gevang in China, Robert Redford komt hem redden. Spannende thriller, vriendinproof, (zie Pitt).
8-8-2002	The Lord Of The Rings: The Fellowship of the Ring
	Voor wie de film nog niet heeft gezien of er gewoon geen genoeg van kan krijgen.
8-8-2002	Samson en Gert De Sprekende Bloemkool
	Dit is de shit die waar je al het hele jaar op hebt gewacht. Verplicht reserveren bij je videotheek.
20-8-2002	A Beautiful Mind
	Bikkel Russel Crowe doet een brilletje op en speelt een intelligente wiskundige die de Omega codes van de Nazi's kraakt... Hmmm. Voor de liefhebber.

[illegible]

ONLINE GAMEN



DEMOCHECK

MOBILE FORCES
Best grappig; deze arcade first-person shooter met voertuigen.
Score: ★★★
www.mobile-forces.com

DEEP SEA TYCOON
Nee hè, niet weer een tycoon. De zoveelste in de reeks meelifters op het tycoon succes. Alleen leuk voor echte freaks
Score: ★★
www.deepseatycoon.com/downloads.asp

SYBERIA
Eindelijk weer eens een adventure. Syberia slaagt erin met knappe graphics en een origineel verhaal redelijk te overtuigen. De demo is vooralsnog niet al te moeilijk.
Score: ★★★
www.syberia.info



SPIDER-MAN: THE MOVIE
Demo van de game die zo leuk had kunnen zijn maar tegenviel. Alleen voor superhelden-fans.
Score: ★★
www.spelletjesgarnaal.be/skin01/demos/

MEDIEVAL: TOTAL WAR
Iedereen die Shogun met plezier gespeeld heeft, moet deze middeleeuwse variant downloaden.
Score: ★★★★
www.totalwar.com



MONKEY STRIKE



Nee, geen rip-off van Monkey Ball maar een Mod die Counter-Strike met een dikke knipoog benadert.
In Monkey Strike speel je namelijk met verschillende soorten apen (orang-oetangs, gorilla's, bavianen) en vecht je in bosrijke omgevingen. In plaats van rocketlaunchers en mitrailleurs, vecht je hier met de ananas-launcher, de bananen-boog of de melonpipe-gatlinggun.
www.monkeystrike.com

OPERATION SULKING VIPER

Als je dacht dat er alleen maar Quake, Half-Life en UT mods zijn, heb je het mis. Neem Operation Sulking Viper. Okè, de naam zuigt maar deze mod is een geniale aanvulling op Rainbow Six: Rogue Spear - Urban Operations.
De graphics zijn wat gedateerd maar de missies, wapens en de briefings zijn echt op en top. Als lid van de geprivatiseerde Red Diamond Group schakel je terroristen uit volgens het eerst schieten, dan praten principe.
www.planetrainbowsix.com/dtd



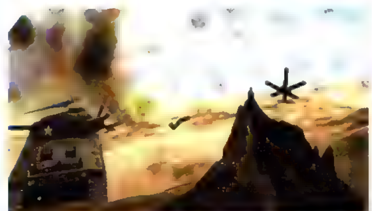
MODS & MAPS

■ Kan iemand het nog bijhouden? Valve Software heeft weer nieuwe updates gepost voor Half-Life & Counter-Strike. Het gaat om Half-Life versie 1.1.1.0 en Counter-Strike versie 1.5 welke beide komen met de Ricochet Mod, de tweede versie van Valve's anti-cheat technologie en een nieuwe Counter-Strike map, genaamd "de_piranesi".
■ De Global Warfare bèta v1.2 is uit. Deze Counterstrike - Team Fortress Classic mix heeft goed gebalanceerde classes en lekkere wapens. Downloaden doe je van www.planethalflife.com/globalwarfare
■ Jedi Knight II: Jedi Outcast uitgespeeld? En dorstig naar meer Jedi lightsaber funkiness? Ga dan als een gek naar www.jedioutcastmaps.com waar je prachtige maps kunt downloaden zoals The Death Star Hangar en Temple Of La Magra.
■ Op zoek naar meer bloed? De nieuwe patch van Soldier Of Fortune II bestaat uit vier nieuwe maps, een nieuwe domination spelmode en een kersvers MP5SD wapen.
■ Er is een vreemde maar erg gelikte Total Conversion voor Unreal Tournament onder de naam Godz. Versie 107 mixt fantasy en anime en je vecht met behulp van de energie Qi. Vreemd maar wel lekker: www.planetunreal.com/godz



ONLINE FLASH

■ Na de E3 is het wel duidelijk welke MMORPG's het beste in de smaak vielen: World Of Warcraft en Star Wars Galaxies zijn overladen met prijzen.
■ Het is overigens mogelijk om een Jedi te spelen in Star Wars Galaxies. Echter, 1 op de 500 spelers kan dat slechts worden en het kost heel veel training, discipline en uren online zijn uiteraard!
■ 13 september ligt - als alles goed gaat - Battlefield 1942 in de winkels. Deze online WO II action-shooter van EA laat je met vele warjunkies helse gevechten naspelen. De charme ligt in de laagdrempeligheid. Zo hop je eenvoudig van een tank naar een bommenwerper of van een snipergun naar een afweergeschut installatie boven in een toren. Nice. Meer info op www.ea.com/eagames/official/battlefield1942/home.jsp



■ Crouching Tiger, Hidden Dragon wordt nu opeens ook een massive multiplayer online game. Binnenkort opent ontwikkelaar Phantagram de officiële website.
■ Voor de onoplettende gamers onder ons, surf als een gek naar www.americasarmy.com want daar kun je de complete gratis US Army shooter downloaden die volgens kenners (Boris en ikzelf, uche) Counter-Strike wel eens zou kunnen doen vergeten.
■ De gigantische MMORPG Earth & Beyond van Westwood liet een goede indruk achter op de E3. Meer info vind je op http://ebweb.westwood.ea.com/preview/index.shtml waar nu ook ingame filmpjes te downloaden zijn.
■ In tegenstelling tot de voorgaande delen zal Commandos 3 zeker deathmatch en andere online multiplayer componenten bevatten.
■ EA Germany en 3Dgaming.de hebben een MoH:AA Map Contest georganiseerd die duurt tot 11 augustus. Deze wedstrijd is open voor deelnemers van alle landen. Er zijn leuke game goodies te winnen. Voor meer info: http://contest.3dgaming.de/

PC

SCORE 90

GRAPHICS 8 REPLAY 9 GAMEPLAY 9



WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

Blizzard / Vivendi Interactive / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.blizzard.com/war3



Na ruim vier jaar productie, ligt Warcraft III eindelijk in de winkels. Het langverwachte strategische epos van Blizzard kan op de pijnbank...

Het heeft eigenlijk veel te lang geduurd met dat hele Warcraft III maar tegelijkertijd konden we op onze vingers natellen dat Blizzard zich geen ene mallemoer zou aantrekken van de smeekbedes en klaagzangen van duizenden fans overal ter wereld. Deze ontwikkelaar brengt haar games pas uit als zij vinden dat het tijd is en daar kan geen publisher iets aan doen.
Iedereen die de multiplayer bèta de afgelopen maanden heeft gespeeld, weet dat Blizzard haar tijd goed heeft gebruikt... finetunen, schaven, balanceren, bijstellen en nog eens balanceren. En zeg nu zelf; het laatste dat we willen is een gehaaste Warcraft game vol bugs.
Het gevolg was wel dat we tot aan de boxed versie moesten wachten, de drukpersen stil moesten leggen, Ed van narigheid alle pennen op de redactie kapot knaagde en Jan nog net op tijd zijn tekst inleverde.

PROFETIE

Vanwege het feit dat ik het al meerdere malen over de bèta multiplayer sessie heb gehad, wil ik deze review voor het grootste deel focussen op de singleplayer campagne waarbij Blizzard zichzelf, zeker qua storytelling, waarachtig overtroffen heeft. De singleplayer campagne vormt echt een nieuw, spannend Warcraft III epos op zich, waar je veel meer te wachten staat dan de eeuwige rivaliteit tussen Orc en Humans. Dat begint al bij de openingsfilm waarin wordt verteld over een voorspelling van een Demonische Horde; wezens van vuur en lava, die zowel de Orcs als de Mensheid bedreigen.
Dan is er de mysterieuze plaag die het land teistert en wie is die geheimzinnige gedaante die waarschuwt voor een op handen zijnde Apocalyps?
Koningen en magiërs willen niet luisteren en het lot brengt ons bij prins Arthas, de Paladin. Zijn verhaal is het begin van de campagne die uit meer dan dertig missies bestaat. Echter, eerst zul je als de jonge Orc Thrall de tutorial moeten spelen. Deze proloog laat je wennen aan de besturing van het spel en vormt de inleiding op de evenementen die je te wachten staan. Want ook Thrall krijgt een nachtmerrie die verhaalt over en enorme veldslag tussen de aartsvijanden Humans & Orcs en een allesvernietigende meteoor.

COMPOSTWEZENS

De toon is gezet en het spel kan beginnen. Waren in de voorgaande Warcraft games de eenheden aan beide kanten (Orcs & Humans) enigszins gelijk, in Warcraft III laat iedere kant zich anders spelen. Uiteraard zijn er ook nu overeenkomsten maar Blizzard gooit om te beginnen de structuur helemaal om. Zo begin je de proloog spelend vanuit het Orc perspectief, ga je voor de echte knikkers als de Humans om na een tijdje weer terug te schakelen naar de Orcs. Later speel je dan weer vanuit The Night Elves en The Undead en zo wisselt dat elkaar af. Zo vecht je in de ene missie als nobele ridders tegen de Orcs, een paar missies later draaien de rollen om. Dat lijkt in eerste instantie nogal verwarrend maar via sfeervolle films en het knap uiteenvouwen van het plot, zorgt Blizzard ervoor dat je je als speler helemaal inleeft in elk ras, dat geldt zelfs voor de rottende compostwezens die de Undead vormen. Bovendien is er veel meer aan de hand dan uiterlijk verschil zodat ieder missie weer nieuwe kanten van het spel belicht.

VERTROUWD

Zo aan de oppervlakte is er qua gameplay niet veel veranderd. Veel basiselementen zijn zelfs letterlijk overgenomen van de vorige games. Zo kun je ook nu weer je townhall upgraden tot een kasteel, zorgt research ervoor dat je sterkere zwaarden of betere schilden krijgt en is er de bekende relatie tussen resourcement enerzijds en het neerzetten van gebouwen en trainen van units anderzijds. Het ene gebouw unlockt het andere en het upgraden van je vesting heeft weer nieuwe mogelijkheden tot gevolg.
Afgezien van de 3D look is het net alsof er niets is veranderd. Je klikt je voetvolk aan en die laat je goud mijnen en boompjes omhakken. Leuk en vertrouwd, maar een hoog 'been there, done that' gehalte. Totdat je eerste Held zijn intrede maakt...

HEROES

Heroes zijn namelijk allesbehalve hetzelfde en vormen de spil in Warcraft III. Ze zijn de onmisbare supereenheden die een oorlog kunnen beslissen; mits goed getraind en sterk uitgebouwd, kan een held in één keer een battle ten gunste keren. Vooral in multiplayer is een goed getrainde en ervaren held veel meer waard dan een leger ridders of een horde knotsenrammende Orcs. Sowieso is de balans tussen de verschillende eenheden erg goed gedaan. Iedere held heeft unieke vaardigheden en je kunt steeds kiezen uit een beperkt aantal daarvan. Ze maken gebruik van spreuken en magische voorwerpen en kunnen daar een gelimiteerde hoeveelheid van bij zich dragen.
Zo kun je niet over alle speciale skills ineens beschikken en leer je die gedurende de game te gebruiken. In multiplayer kan je wel potjes spelen waarin je alle helden tot je beschikking hebt en waarin de meeste skills zich al snel aandienen, ook al zul je hier eveneens ervaring voor nodig hebben.
Ervaring verdien je onder meer door te vechten met NPC's als Ghols, Orges en Golems. Iedere keer als je zo'n sujet hebt omgebracht, krijg je geld, experience en items erbij. Ook magische plaatsen, neutrale plekken en geheime tempels zijn ideale dojo's voor je heroes.

SPREUKEN EN VOORDELEN

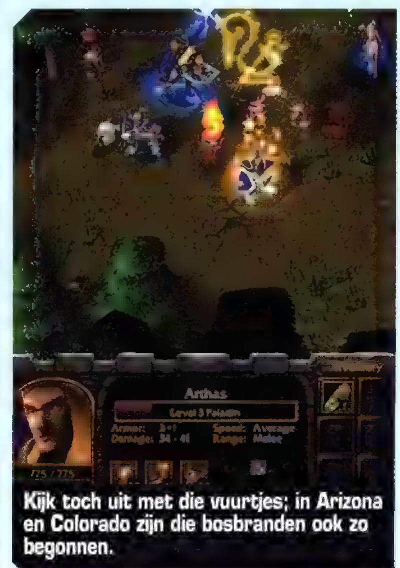
De juiste spreuk op het juiste moment inzetten, is vaak een kwestie van trial & error. Favoriete skills zijn er te over en de een noemen is de ander te weinig eer aandoen.
Zo staat de Farseer Orc zijn mannetje met zijn Chain Lightning en



Een allerhartelijkst welkom, waarna hij natuurlijk met hetzelfde enthousiasme een enorme lans dwars door z'n strot geramd krijgt.

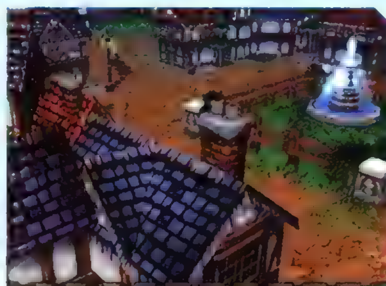


Niet zeuren, lelijke jongetjes sluiten we gewoon op.



Kijk toch uit met die vuurtjes; in Arizona en Colorado zijn die bosbranden ook zo begonnen.





"Barst, nu moeten we dat weekendje naar Strahnbrad uitstellen. En Strahnbrad staat juist bekend om z'n heerlijke witbier."



"Hé jongens, nu we toch in Strahnbrad zijn; kunnen we toch beter een witbiertje nemen bij dat terrasje? Dit stadje schijnt er om bekend te staan, lees ik hiernaast."



Uther begrijpt dat een partijdige scheidsrechter tot emoties leidt, maar houdt z'n hoofd altijd koel. Dit in tegenstelling tot de spelers van Orc United.

Earthquake maar is de Resurrection spell van een Paladin eveneens subliem. In één klap zes van je sterkste gesneuvelde eenheden tot leven wekken in het heetst van de strijd... reken uit je winst.
Leuk is dat ieder ras specifieke voordelen heeft. Night Elves zijn 's nachts (het spel kent een dag- en nachtverloop) onzichtbaar als ze stilstaan en Orcs kunnen zich verschansen in hun boerderijen, die spontaan omgebouwd worden tot lastig neembare bunkers met spikes.
Ook diverse aura spells maken dat heroes samen met gewone eenheden moeten vechten waarbij formaties dan weer een rol spelen. Zo grijpen veel elementen knap in elkaar.

QUEESTEN

Waarin Warcraft III zich eveneens onderscheidt zijn de queesten en de subqueesten. Iedere opdracht is in principe een quest maar het gaat om de additionele queesten waar je voordeel uit haalt. Je hoeft geen enkele van deze zijpaden te bewandelen, al zal je wel gek zijn als je ze niet allemaal probeert.
Zo kun je in de eerste missie als braverik Arthus (nu volgt een spoiler, dus stoppen met lezen als je niks verklapt wilt zien) een stad verdedigen maar tegelijk ook twee subopdrachten uitvoeren. De een is het afranselen van een bandietenleider, de ander een verloren kind terugbrengen naar zijn ouders. In beide geval-

BLIZZARD ALS CINEAST

Blizzard laat de Warcraft III speler weer genieten van haar, inmiddels beroemde, adembenemende filmpjes. Wie herinnert zich niet de waanzinnig mooie cinematics van Diablo II? Welnu, Blizzard is erin geslaagd zichzelf te overtreffen, compleet met sfeervolle muziek, donderend brullende demonen en Orcs én sublieme graphics. Deze cineastische hoogstandjes zouden niet misstaan op het witte doek en zuigen je op in het spannende verhaal van Azeroth. Hierdoor wil je blijven doorspelen omdat je weet dat je na een paar flinke battles getrakteerd wordt op visueel snoepgoed van de bovenste plank.



Oh, oh, wat zijn we weer egoïstisch, de hele map zit vol goudmijnen en jullie moeten per se deze hebben.

len word je beloond met leuke extra's en schiet je experience omhoog. In andere missies loopt er een timer mee en zul je binnen een bepaalde tijdslimiet je hoofdopdracht moeten voltooien. Wanneer je dan als een paranoia enkel naar sub opdrachten zoekt, kan dit je duur komen te staan. Het is dus een kwestie van afwegingen maken.
Overigens zijn de subqueesten redelijk simpel op te lossen en voert battelen de boventoon. Toch moet ik creds geven aan de inrichting van de werelden en de unieke look die het spel heeft. Het cartoony jasje is op en top Warcraft en ik ken geen spel dat zo'n eigen sfeer weet te creëren. En al ogen de eenheden iets te vierkant naar mijn smaak, het universum waarin ze avonturieren is met veel stijl en fantasie neergezet.

EINDOORDEEL

Voordat er weer diverse fora geopend worden over waarom Warcraft III: Reign Of Chaos volgens jullie een paar tienden hoger dan wel lager had moeten krijgen óf mijn huis ritueel geofferd wordt aan de Heilige Orcmaster, wil ik graag even van de gelegenheid gebruik maken om het cijfer nader toe te lichten.
Als Warcraft fan van het eerste uur zou ik deze game misschien wel een 95 of meer hebben gegeven. Ik heb er enorm veel plezier mee, van de multiplayer battles krijg ik maar geen genoeg en de rassen hebben alle vier hun charme.
Echter, naast Orc adept ben ik ook journalist en volg ik het spel al van het prille begin, en wat Blizzard in eerste instantie voor ogen had; een revolutionaire real-time roleplaying game, is slechts voor een deel gerealiseerd. De nieuwe elementen en helden zorgen daadwerkelijk voor een verdieping in de rijke Warcraft saga maar om dit nu revolutionair te noemen? Inmiddels hebben ook spellen als Warlords Battlecry en Age Of Wonders II het heldenconcept geslaagd toegepast.
Het RPG gedeelte in Warcraft 3 staat nog altijd in dienst van de RTS battles en de overall verhaallijn die de geschiedenis van Azeroth op fabelachtige wijze vertelt.
Dat maakt deel drie dus uiterst genietbaar, lang speelbaar en super leuk maar tegelijk is 't net niet die superieure titel waar je 95 punten of hoger aan geeft. Dat Warcraft III desalniettemin de blauwdruk is voor aankomende generaties fantasy RTS games staat echter buiten kijf. ◀

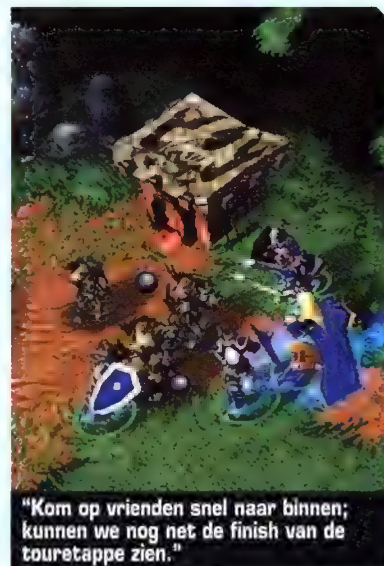


"Is dat niet dat ontzettend lelijke zoontje van je?"

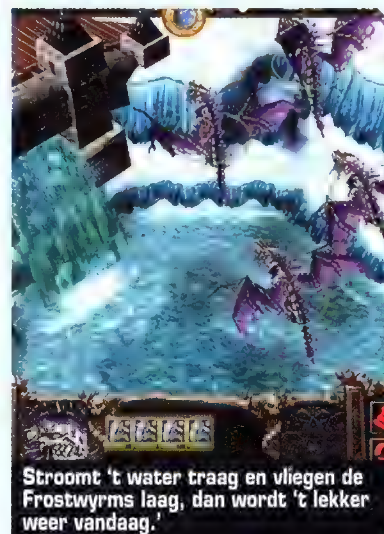

"Ik snap er niks van; we hadden toch allang bij dat kleine molentje moeten zijn."



"Niet erg meisje, raap ze gewoon weer op."


"Kom op vrienden snel naar binnen; kunnen we nog net de finish van de touretappe zien."


Dat krijg je er van als je nóg langer en harder traint dan Ankie van Grunsven.


Stroomt 't water traag en vliegen de Frostwyrms laag, dan wordt 't lekker weer vandaag.'

WARCRAFT III OPNIEUW OP DE COVER?

Alweer een cover van Warcraft III? Ja, alweer een cover van Warcraft III. De eerlijkheid gebiedt me te zeggen dat we voor dit nummer ook een andere kandidaat hadden, maar die viel om meerdere redenen op 't allerlaatst af.
Hoe dan ook; Blizzard's nieuwste kindje is natuurlijk een van de belangrijkste PC titels van dit moment en ook gezien de kwaliteit van de game en het artwork, leek Warcraft III ons deze maand een legitieme keus, ennuh... na dit nummer kunnen de Orc grapjes voorlopig weer even in de kast, hè?

WIN WARCRAFT III

Warcraft III hebben? Gratis en voor niets? Dat kan, want we hebben hier een stapeltje weg te geven exemplaren liggen en daar kun jij er eentje van winnen.
Hoe? Stuur een originele brief, foto of smeekbede waarom juist jij deze game gratis thuis zou moeten ontvangen. Schmink, klederdracht, attributen of andere baldadigheden en flauwiteiten worden gewaardeerd.
Stuur je inzending naar de Power Unlimited onder vermelding van Warcraft III Prijsvraag en vergeet niet je naam, adres en telefoonnummer te vermelden.
Een deskundige jury (kuche) buigt zich over de inzendingen. Over de uitslag is geen correspondentie mogelijk, tenzij er meerdere slagroomtaarten tegenover staan.


Ik heb wel eens gehoord van een lopend vuurtje maar dit...


Red Bull geeft jou duidelijk meer dan alleen vleugels!



"Die waren niet zo lelijk als jij."

Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.playstation.com

PLAYSTATION 2

VERWACHT: Q4 2002



BORIS

[redacted]

Primal is een volwassen aktie adventure van de makers van MediEvil. Ze bewijzen hiermee dat ze de gothic-dark-side-lat deze keer nog een stuk hoger hebben gelegd.



PRIMAL

Sony moest het voornamelijk van zichzelf hebben op de afgelopen E3 want er waren maar weinig third party developers die aan de Sony titels konden tippen.

Sony Cambridge Studio's is al zo'n drie jaar bezig met het maken van een waardige opvolger van MediEvil. Het moest iets worden dat helemaal nieuw was maar het moest wel het duistere gothic sfeertje hebben waar het bedrijf al eerder succes mee had. Beetje meer richting Soul Reaver dus en veel minder platformgame.
Het verhaal begint bij een rockconcert waar Lewis, het vriendje van hoofdpersoon Jennifer Tate, moet optreden. Het is er warm, rokerig en gezellig totdat Lewis plotseling wordt ontvoerd door handlangers van Abaddon, Lord of Chaos. Zoals je weet, zijn die namelijk meestal wel te vinden op rockconcerten.
In ieder geval is Jennifer's vriendje de sigaar en wordt hij meegenomen naar de schaduwwereld.



Altijd eerst effe de hamstrings rekken voor een nieuw level, je weet toch.



Zeker tijdens een ritje met een heftruck verwekt.

LORD OF ORDER

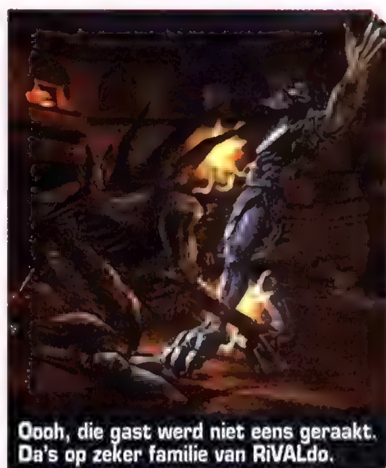
Gelukkig is er ook nog een Lord of Order die in zijn eeuwige strijd tegen de Chaos nu dankbaar gebruik maakt van de kunsten van Jennifer die natuurlijk maar wat graag wraak wil nemen op Abaddon en haar vriendje terug wil.
Ze zal daarom door de vijf verschillende schaduwwerelden op zoek moeten naar een manier om voor eens en voor altijd met Chaos af te rekenen.
Daarbij maakt ze gebruik van indrukwekkende wapens en technieken die per wereld verschillen. In principe neemt ze de eigenschappen over van de wezens die een bepaalde realm bewonen en zodoende biedt het spel een boel afwisseling naarmate het verhaal zich uitstrekt.

SCREE

Gelukkig hoeft onze lieftallige Jen niet alles zelf te doen; ze krijgt de hulp van Scree, de rechterhand van een demoon. Scree is erg belangrijk want je hebt zijn hulp nodig bij het oplossen van een boel puzzels.
Scree kan Jen voorzien van nieuwe energie en hij kan haar helpen met het verkrijgen van objecten waar Jen niet bij kan of waar Scree's speciale gaven voor nodig zijn.
De samenwerking tussen Jen en Scree is het speerpunt van deze game. Van tijd tot tijd zijn de puzzels erg goed uitgewerkt en het nukkige karakter van Scree botst meer dan eens met de levendige Jen. Het brengt zo nu en dan wat humor in het spel en doordat deze twee figuren zo goed zijn uitgewerkt, krijg je echt het idee dat deze game inhoudelijk wat meer te bieden heeft dan de gemiddelde huis, tuin en keuken titels die wij hier te vaak op de redactie zien.

STEVIG VERHAAL

De aktie van Primal draait voornamelijk om een Tekken-achtig battlesystem. Het is niet zo uitgewerkt als in een echte fighter maar Jen en Scree kennen een verrassend aantal moves en ik heb tijdens mijn intieme momenten met Primal mogen genieten van enkele zeer vette aktie scènes.
Vooral de afwisseling in de vijf verschillende werelden en dus de vijf verschillende incarnaties van Jen, doen het goed en omdat elke wereld zich als een apart spel laat spelen, krijgt deze titel een erg dynamisch uiterlijk. Ik had er geen moeite mee maar dit komt mede doordat deze vijf werelden door middel van een stevig verhaal met elkaar verbonden zijn.



Oooh, die gast werd niet eens geraakt. Da's op zeker familie van RiVALdo.



"Oké, nou heb ik genoeg van die donkere shit. Kom hier met die fakkel en steek m'n scheet dan maar aan!"

VOLWASSEN GAME

Primal was voor 75% klaar op de E3 en ik was behoorlijk onder de indruk van deze titel. Dat komt natuurlijk ook omdat ik een Soul Reaver fan ben en ik elke game met Soul Reaver aspiraties liever gisteren zie komen dan vandaag.
Primal straalt een volwassen sfeer uit met een verhaal waar goed over is nagedacht. Het klinkt vreemd maar van tijd tot tijd is deze game zelfs origineel en dat is een hele prestatie van Cambridge Studio's. Natuurlijk moeten we nog even wachten met een definitief oordeel totdat deze titel helemaal af is maar, geloof mij, dan heb je ook wat.

GAMECUBE

Nintendo / Tel: 030-60971000 / www.nintendo.com

VERWACHT: Q1 2003

The Legend of Zelda is niets voor mensen die bang zijn om geassocieerd te worden met tekenfilms. Voor de rest van ons staat de naam Zelda wederom voor een niet te missen meesterwerk.





LEGEND OF ZELDA

Op de E3 van 2002 heb ik een oude vriend de hand mogen schudden. Het was een ontroerend weerzien met Link, misschien wel mijn meest geliefde spelfiguur.

In Los Angeles maakte ik opnieuw kennis met de Link zoals ik me hem het liefst herinner. Het was niet de polygonenkrijger die de harde buitenwereld van hem maakte in Ocarina of Time. Ik zag de Link waarmee ik op avontuur ging in de eerste Zelda, in Link's Awakening en in A Link to the Past.
Deze lieve Link, het onschuldige jongetje dat ik diep van binnen zelf ook nog altijd ben, schittert als een gouden zwaard in het tekenfilmachtige avonturenspel The Legend of Zelda. Ik kan me goed voorstellen dat mensen die de stoere Link hebben leren kennen in Ocarina of Time teleurgesteld zijn in het olijke kleutertje dat door Legend of Zelda huppelt. Maar gun jezelf de tijd om aan hem te wennen, en je gaat net zoveel van hem houden als ik.

DISNEY-KWALITEIT

De legende van Zelda komt op indrukwekkende wijze tot leven als een interactieve tekenfilm. Een tekenfilm van Disney-kwaliteit, met details en animaties waar liefhebbers als ik van watertanden. Voor het eerst krijgt Link ook een echt gezicht, met gelaatstrekken die in elke situatie weer anders zijn. Zijn gezichtsuitdrukkingen zien er op plaatjes misschien een beetje overdreven uit maar als je een tijdje met het mannetje hebt meegeleefd, raak je al snel op hem gesteld.
Ook de omgevingen zijn erg aantrekkelijk en met name omdat deze er zo anders uitzien dan in videogames die je eerder speelde, ben je extra gemotiveerd om alles te verkennen en alle mogelijkheden te ontdekken.
De besturing is vrijwel gelijk aan die in Ocarina of Time en Majora's Mask. Dit voelt als een prettig thuiskomen, maar is ook een beetje teleurstellend. De nieuwe Zelda biedt qua spelbesturing niet de grote sprong voorwaarts van een spel als Ocarina of Time (waarin bijvoorbeeld het Z-targeting werd geïntroduceerd).
Enige échte nieuwtje in de besturing is de toevoeging van een tweede context-gevoelige actieknop, waardoor je sneller en doelgerichter kunt handelen. Daarnaast biedt de C-stick meer traploze vrijheid bij het aanpassen van het spelaanzicht.

NIEUWE MOGELIJKHEDEN

In de demo die ik speelde heb ik nog maar een paar echt nieuwe spelmogelijkheden gevonden, maar het zou me verbazen als er niet veel meer in het complete spel liggen verscholen.
In ieder geval nieuw is de mogelijkheid om de wapens van verslagen vijanden op te kunnen pakken, waarna je ze kunt gebruiken om puzzels op te lossen. Simpel voorbeeldje? Ik versloeg een bewaker die een grote knuppel liet vallen. Deze knuppel kon ik gebruiken om een deur te slopen die ik met mijn zwaard niet kapot kreeg.
Een ander nieuwtje is het varen met Links' eigen zeilboot. Eigenlijk vervult de zeilboot in Legend of Zelda de rol van het paard Epona in Ocarina of Time, hij verplaatst je snel en soepel tussen de verschillende spelgebieden.
Link krijgt in de loop van het spel de vrijheid om de zeven zeeën te bevaren en aan land te gaan van de eilandjes waar hij aanwijzingen en voorwerpen zoekt die hem dichter bij zijn zusje kunnen brengen. Daarbij kan de speler die Link bestuurt voor het eerst ook hulp krijgen van een tweede speler; de grootste vernieuwing die we tot nu toe hebben ontdekt.

LINK MET JE PARTNER

Als de GBA aan de GameCube is gekoppeld, kan een tweede speler de GBA gebruiken als alziend oog. Dit houdt in dat op het scherm van de GBA een soort radar verschijnt van de omgeving van Link, terwijl op het tv-scherm een groot bewegend oog verschijnt. Terwijl speler 1 Link bestuurt, kan speler 2 zijn omgeving verkennen en zelfs bommen gooien op de vijanden van Link.
Een prachtig nieuw idee, wat de vele vrienden en stelletjes die gezellig samen adventures spelen als muziek in de oren zal klinken. Dit soort innovatieve ideetjes maken mij in ieder geval razend enthousiast, en mijn vriendinnetje niet minder!


Legend of zelda.


"Op weg naar je zieke grootmoeder, blauwkruikje?"


"Moet ik bang worden van zo'n kiddy Nintendo charactertje? Zal ik eens heel hard boeh roepen? Grahahaha"


Vreemd, soms is Link links, dan weer rechts...

FireGlow / CDV / MediaMix Benelux / Tel: +32 (02) 6868122 / www.suddenstrike2.de PC

SKATE

[redacted]

VERWACHT: Q3 2002

Dat 2D RTS-games nog steeds hun mannetje staan, zal FireGlow op zeker gaan bewijzen met de opvolger van hun succesvolle WO II-titel Sudden Strike.



SUDDEN STRIKE II

De Tweede Wereldoorlog levert ruim zestig jaar na dato nog steeds genoeg inspiratie voor games op. Zelfs dermate veel dat ontwikkelaar FireGlow er niet één maar twee delen aan besteedt.

Wie het eerste deel van Sudden Strike gespeeld heeft, weet dat het in bepaalde opzichten verschilt van een hoop andere RTS-games. Zo zagen we het hele gebeuren omtrent resourcemanagement (een bekend fenomeen in dit genre) hier niet terug; de magische woorden waren geduld en planning.
Wat dat betreft is er weinig veranderd in het tweede deel. Ook nu weer is het een kwestie van zorgvuldig je strategie bepalen, het terrein verkennen en dan de vijand doeltreffend aanpakken.
In deel 1 werden de missies gespeeld met de Amerikaanse, Duitse, Engelse en Russische legers; aan dit deel is ook het Japanse leger toegevoegd om het hele gebeuren rondom WO II nog authentieker te maken.

KISS YOUR ASS GOODBYE!

Over toevoegingen gesproken: SSII heeft daaraan absoluut geen gebrek. Een kleine greep uit de toch wel behoorlijke lijst van nieuwe features: vijftig nieuwe units, de toevoeging van boten en treinen (die onder meer troepen en voertuigen kunnen vervoeren), veertig missies, een nieuw moraal-systeem en vier moeilijkheidsgraden.
Vooral die laatste twee features maken het verschil ten opzichte van het eerste deel. Nu is het namelijk zo dat de moraal voor een groot deel bepaalt hoe je leger voor de dag komt; goede moraal, goed gevecht. Slechte moraal: kiss your ass goodbye!
Kritiekpunt was dat veel RTS-fans de moeilijkheidsgraad van deel 1 aan de hoge kant vonden, welnu, met de vier difficulty settings is SSII een stuk toegankelijker. Zo had ik met de twee makkelijkere levels niet al te veel moeite en dat is goed nieuws voor degenen die niet diep in die hele RTS-shit zitten. Met de twee moeilijkere levels was ik echter vaak al heel snel de lul en dat is weer goed nieuws voor degenen die wél diep in die hele RTS-shit zitten.
Bommen en granaten kwamen op een gegeven moment van alle kanten en mijn units werden meer dan eens compleet gecrushed door de meest gruwelijke tanks, vliegtuigen en andersoortige vehikels.



'Wacht tot het rode licht gedoofd wordt, er kan nog een bommenwerper aankomen.'



"En mannen, geen geluid hè; dit is een sudden strike."

ANDER TYPE MULTIPLAYER

De A.I. is, zoals een goed vervolg betaamt, weer wat verbeterd en ook de kracht van de voertuigen is nu meer uitgediept. Zo zul je al snel merken dat de ene tank de andere niet is en dat de units een stuk beter uitgebalanceerd zijn. Hierdoor wordt het karakter van de WO II geschiedenis veel realistischer neergezet dan in het eerste deel het geval was.
Verder is de multiplayer wat meer uitgediept (al kon ik die nog niet checken) maar met maximaal acht spelers zal ook deze spelvariant ongetwijfeld een meer dan welkome aanvulling op de game zijn. Hierin zul je namelijk bepaalde zones moeten verdedigen en tegelijkertijd je units versterken. Op het moment dat 'es los geht' en je unit op z'n sterkst is, kun je andermans zones proberen te veroveren. Ik leg het nu allemaal een beetje beknopt uit, maar geloof mij maar; dat wordt nog wat met die multiplayer mode. Het wordt in ieder geval iets heel anders dan de multiplayer modes die je kent van gelijksoortige RTS-games.

FOK 3D-ACCELERATORS

In grafisch opzicht is er niet al te veel veranderd ten opzichte van deel 1. Het is zoals gezegd gewoon nog allemaal in 2D maar dat maakt geen arsch uit wanneer je de game speelt. De details zijn prima uitgewerkt (vooral de explosies mogen er zijn) en alles oogt haarscherp. Fok de meest gruwelijke 3D-accelerators, die zijn voor deze game simpelweg niet nodig.
Ook het geluid is in deze preview-versie al dik in orde, evenals de gevarieerde gameplay, waar ik het al eerder over had.
Geloof mij maar, Sudden Strike II wordt absoluut een titel die de RTS-liefhebbers zo rond september moeten gaan checken.



"Heren piloten, de luiken kunnen open, er komen enkele parachutisten naar boven."



"Oké mannen, leg die balkjes maar effe neer; vlammetjes met hete saus in de vuurtoren."



"Kijk uit met oversteken sergeant; gisteren rond deze tijd was Colin McRae hier aan 't trainen."

A LONE DELTA FORCE SOLDIER.

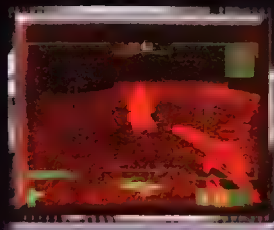
A global threat.

Terrorists behind every door.

DELTA FORCE: The U.S. Army's elite. Defined by their expert combat skills and physical and mental toughness.

Do YOU fit the PROFILE?

DELTA FORCE
URBAN WARFARE











INFOGRAMES

NOVALOGIC

Watch the trailer and learn more at www.novalogic.com

www.infogrames.com

Nintendo / Tel: 030-60971000 / www.nintendo.com
GAMECUBE
■ JURJEN
VERWACHT: 2003

■ ***Roll-o-rama is typisch zo'n spelletje dat je op een beurs als de E3 gemakkelijk voorbijloopt. Naast het visuele geweld van Zelda, Mario, Resident Evil en Metroid, ziet het er niet echt aantrekkelijk uit en die titel is ook niet alles. Toch zette Jurjen's liefde voor gladde ballen hem ertoe om het spel toch eventjes te checken.***

ROLL-O-RAMA

Nog voordat ik de genoegens van Monkey Ball mocht ervaren, had ik al zin in een spel waarin ik mocht rollen. Tijdens Space World 2000 wist Nintendo mijn verlangen naar een dergelijk ballenspel op de Cube namelijk te voeden met de demonstratie van een Kirby-spel. Ik zag hoe Miyamoto het roze bolletje Kirby door labyrinth-achtige levels stuurde door de Game Boy Advance (die aan de GameCube was gekoppeld) in verschillende richtingen te kantelen.

KANTELEN

Miyamoto wist op dat moment niet dat Sega met Monkey Ball al een spel in ontwikkeling had dat grote overeenkomsten toonde met Kirby's Tilt 'n Tumble 2. Monkey Ball maakte dan wel niet gebruik van de GBA-kantelbesturing, maar verder leken de twee spellen op elkaar als twee, eh, voetballen.
Ook in Monkey Ball moet een balvormig spelfiguur zonder vallen de uitgang bereiken, waarbij de speler de omgeving moet kantelen om dit voor elkaar te krijgen.
Waarschijnlijk hadden ze na de release van Monkey Ball bij Nintendo een idee van: daar kunnen we weinig meer aan toevoegen. Om welke reden dan ook: Kirby's Tilt 'n Tumble bestaat niet meer. Nintendo rolt het concept een andere kant op in Roll-o-rama.

DE BAL IS... NIET ROND

Tijdens mijn speelsessie moest ik een stuk of tien ballen tegelijk voorbij hindernissen rollen door de GBA te bewegen. Deze "ballen" waren niet allemaal rond, sommige waren bijvoorbeeld diamantvormig en ze verschilden ook in grootte en gewicht, waardoor iedere bal zijn eigen rolpatroon kende.
Volgens persinfo kunnen spelers zo'n 100 verschillende rolbare objecten verzamelen, uiteenlopend van voetballen en knikkers tot GameCubes en oogballen. In de beperkte demo kon ik eigenlijk niet zoveel bijzonders met die ballen doen, behalve op een punt waar ik ze over een muurtje kon wippen met een soort springplankje.
Mijn ervaring in de vroege versie van Roll-o-rama was dus niet baanbrekend nieuw, maar iets zegt me dat Miyamoto nog hele gekke en creatieve dingen gaat doen met die ballen. Eén van die dingen heb ik al mogen ervaren: toen een bal uit het level viel, kon ik 'm opvangen op het scherm van mijn GBA!
Natuurlijk ging dit mis maar naar het schijnt moet je op het schermpje van de GBA mini-opdrachten vervullen om de bal weer terug te knallen naar je tv. Kijk, dat zijn van die dingen die ik nog niet eerder heb gedaan. ◄

SCREENS



Omdat op moment van schrijven waren nog geen screenshots vrijgegeven, Jurjen heeft daarom enkele spelsituaties geschetst. Onze Wonderworkers hebben er nog iets van proberen te maken.



Nintendo / Tel: 030-60971000 / www.nintendo.com
GAME BOY ADVANCE
■ JURJEN
VERWACHT: 2003

■ ***Net als Ed niet kan kiezen wie van zijn kinderen hij het liefst vindt, kan ik niet kiezen welke Zelda-game ik het mooist vindt. Ieder Zelda-avontuur (de fiasco's op de CD-i even niet meegerekend), heeft wel weer iets wat het bijzonder maakt.***

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST

Toch denk ik dat ik de dierbaarste herinneringen heb aan The Legend of Zelda: A Link to the Past, een spel dat in een nieuwe versie wordt uitgebracht voor de GBA.
In A Link to the Past moet Link een stuk of tien kerkers vol puzzels en gevaren overwinnen. Deze liggen verscholen in twee werelden, of eigenlijk twee versies van dezelfde wereld: een lichte en een donkere. Link kan tussen deze twee werelden reizen om allerlei complexe bovenwereldpuzzels op te lossen.
Als hij bijvoorbeeld in de lichte wereld een meertje laat leeglopen, is het water ook verdwenen in de duistere wereld, zodat Link bijvoorbeeld een schat vindt die in de modderpoel lag begraven.
Op deze wijze moet Link zijn weg vinden door een complex woud van puzzels en monsters, om zijn uiteindelijke doel te bereiken: het veroveren van de Tri-Force, wat symbool staat van de bevrijding van het land Hyrule.

LINKEN MET LINK

Dat dit prachtige spel, met een opmerkelijk lange speelduur, nu door een nieuwe generatie gamers kan worden ervaren op de GBA is een uitstekende zaak. En dan heeft Nintendo er ook nog een toffe multiplayer-game aan toegevoegd; koppel twee, drie of vier GBA's en je huppelt met meerdere Linkjes door pienter ontworpen omgevingen, op jacht naar de meeste roepies.
De puzzels die je daarbij moet overwinnen, zijn heel slim opgezet, zodat je elkaar soms echt nodig hebt en een andere keer elkaar juist kunt laten vallen.
Twee spelers moeten bijvoorbeeld op een schakelaar staan zodat een poort opengaat die het mogelijk maakt dat twee andere spelers bepaalde voorwerpen veroveren. Die voorwerpen zijn weer nodig om de andere twee spelers verder te helpen, enzovoort.
Je hebt echt allerlei mogelijkheden om tijdelijke verbonden aan te gaan met bepaalde medespelers, waarna je ze op heerlijke wijze een zwaard in hun rug kunt steken door vreemd te gaan met een voormalig tegenstander. Weet met wie je het speelt, want je hebt zo een dikke lip!



"Oversteken? Je kan m'n brug op!"

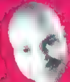
TELEURGESTELD

Enerzijds ben ik teleurgesteld in Nintendo, die de GBA voornamelijk ontwikkeld lijkt te hebben om de hits van de SNES te kunnen porten. Anderzijds is het natuurlijk wel erg tof dat deze klassiekers beschikbaar komen voor gamers die wat later dan ik zijn begonnen.
De toevoeging van vier-speler Zelda doet wat mij betreft de balans positief doorslaan. Kom maar op met die game, maar volgend jaar eis ik een compleet nieuwe Zelda op m'n GBA ◄



"Ik dek je wel in de rug Link.". Ik dek je wel in de rug Link." "Ik dek je wel in de rug Link."

PLAYSTATION 2

BORIS


Final Fantasy XI was de meest interessante Japanse game die we op de E3 gezien hebben. Het lijkt erop dat deze FF dankzij een degelijke online setup een nieuwe weg inslaat en dat werd wel eens tijd.

FINAL FANTASY XI

Sony Europe ontkende het stellig, maar na uitgebreid speurwerk werden we toch beloond: Final Fantasy XI was speelbaar op de E3!

Iedereen weet dat ik niet al te zeer te spreken was over Final Fantasy X. Ik vond het een goed spel maar het gebrek aan vernieuwing begint nu toch wel heel schrijnend te worden.
Gelukkig begrepen veel lezers dat en waren er ook een paar positieve geluiden te horen op het Powerweb forum naar aanleiding van die FFX review.
Anyway, zoals sommige gamers onder jullie misschien wel weten, was het eigenlijk de bedoeling dat FFX online te spelen zou zijn. Het was een ambitieus plan van Square maar omdat tijdens de ontwikkeling van het spel bleek dat de PlayStation 2 nog lang niet klaar was om online te gaan, werd de tiende Final Fantasy maar weer met het welbekende sausje overgoten.

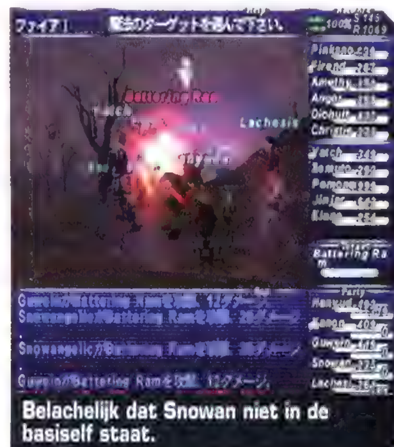
DE MOEDER VAN ALLE RPG'S

Ondertussen werd er wel gestaag verder gewerkt aan het Final Fantasy Online idee en na meer dan twee jaar werken is Final Fantasy XI in Japan uitgekomen en zijn er inmiddels tienduizenden gamers mee in de weer. De geluiden zijn unaniem positief.
Zo ook op de E3, waar de Final Fantasy RPG al gauw het gesprek van de dag was. De setup die wij vonden besloeg een vijftal machines die via een lokaal netwerk aan elkaar verbonden waren. Tijdens een speciale demonstratie werden die vijf PS2's ook nog eens opgehookt met een aantal andere consoles die ergens anders in het gebouw


Belletje trekken is van alle tijden.


Vissen is een leuke hobby maar waarom moeten die gasten altijd zo braggen als ze wat hebben gevangen?


"Ja, ik zou me ook doodschamen als ik met m'n dikke reet op zo'n klein Chocobootje zou zitten."


Belachelijk dat Snowan niet in de basiself staat.

Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.squaresoft.com
VERWACHT: N.N.B.

stonden. Zodoende waren er op een moment twaalf journalisten tegelijk in de weer met de game die de moeder van alle online RPG's beloofd te worden en dat niet alleen op de PlayStation 2 want op de E3 werd ook een PC versie aangekondigd.

SQUARE VERHAAL

In Final Fantasy XI word je niet zomaar ergens in een virtuele RPG wereld achtergelaten om een beetje je eigen spel te spelen en met het doden van wat monsters je status te verhogen, nee, bij FFXI gaat dat anders. Square is namelijk tot het uiterste gegaan om deze online wereld te voorzien van een gedegen verhaal!
Onzin natuurlijk, het is gewoon weer zo'n typisch Japanse aangelegenheid waarbij er een wereld (Vana'Diel in dit geval) wordt bedreigd door de kwade krachten van de evil monsters van de darkness, als je begrijpt wat ik bedoel, en het enige dat we kunnen doen is vertrouwen op de kracht van enkele mysterieuze kristallen die al eeuwenlang door de mensen worden gebruikt om de monsters te verjagen.

DUBBEL ZOUT

Nou ja, ik denk dat we het er wel over eens zijn dat de verhalen in de Final Fantasy serie altijd een beetje ehhh... hoe zal ik het zeggen... vergezocht zijn maar uiteindelijk staat of valt het geheel met de diepgang van de characters. Als dat goed is gedaan, heb je vaak ook geen probleem om volledig op te gaan in het zoute verhaal.
Bij deze FFXI geldt dat natuurlijk als nooit tevoren omdat veel van de characters worden gespeeld door echte levende gamers en de manier waarop dat in het spel is verwerkt, is tot mijn opluchting van hoogstaand niveau.

SIANTOHH! DIASATTAHH!

Jammer genoeg was de versie die wij speelden nog helemaal in het Japans dus we waren aangewezen op de aanwezige vertaler die nog slechter Engels sprak dan ik Japans kan lezen dus dat schoot niet erg hard op. Voor zover mogelijk hebben we het volgende kunnen noteren.
Er zijn drie plekken waar het grootste gedeelte van het spel zich afspeelt. Je hebt Gustaburg, een woestijn gebied waar weinig te halen valt behalve in een grot die rijk is aan mineralen. Het spreekt voor zich dat deze grot een van de meest centrale plekken van het spel zal worden.
Bij het koninkrijk San D'oria ligt het bosrijke gebied Ronfaure waar het leven rijk is en de bomen mythes en verhalen fluisteren van heel lang geleden.
Het derde gebied heet Sarutabaruta en bestaat uit groene velden en vlaktes waar zo nu en dan monsters gesignaleerd worden. Het spreekt bijna voor zich dat al deze gebieden schitterend zijn vormgegeven en het allemaal zoveel sfeer uitademt dat het al een genot is om er gewoon rond te lopen.

RANDOM ENCOUNTERS

Trouwens, over rondlopen gesproken; natuurlijk zijn er ook deze keer weer genoeg Chocobo's voor iedereen. Niet alleen om op rond te rijden en om gewassen te zoeken onder de grond maar ook om die extra speciale Chocobo tracks te horen die strakjes uit je speakers blazen. Belangrijker is het goede nieuws voor iedereen die zich altijd groen en geel heeft geërgerd aan de random encounters in de vorige Final Fantasy afleveringen. Square heeft eindelijk geluisterd en besloten om die ellendige shit weg te laten uit Final Fantasy XI! Nou daar moet op gedronken worden.
Dat betekent overigens wel dat Sqaure een nieuwe manier moest bedenken om je character te upgraden. Daarom is het deze keer aan de speler zelf overgelaten om een monster aan te vallen of niet. Hè hè, dat werd tijd.


Die mag ons best eens de weg vragen in een donker bos.


Nieuw wezentje: het Stukje-Eski, niet te verwarren met het Eskimootje.


Dat lijkt me typisch een gevalletje voor de Men in Black.

ARIA'S

Overigens is er nog iets nieuws. Het viel ons op dat het casten van magic spells deze keer veel langer duurt. Wat blijkt nou; de grotere spells met veel damage vragen meer tijd en de kleinere spells minder tijd. Deze momenten worden Aria's genoemd en dankzij deze Aria's worden de battles nog spannender.
Ook nieuw zijn de aanvallen van ver af. Deze mogelijkheid is speciaal ontworpen voor de handboog en overige schietwapens. Hiermee is het dus mogelijk voor characters met pijl en boog om altijd in het voordeel te zijn.
Overigens zien alle gevechten er super mooi uit en toen ons enkele magic spells werden gedemonstreerd, vielen onze monden open van verbazing; wat een absurde shit maar dat zul je zelf wel gaan zien als deze game hier uitkomt.


"Godverdomme, ik had 'm toch in z'n vrij gezet!?"

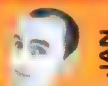
JOB

Sony Computer Entertainment Europe liet ons deze game expres niet uit eigen beweging zien want het bedrijf heeft nog geen idee of en wanneer het spel in Europa op de markt komt. Dat het er komt lijkt ons zeker want andere online games als SOCOM werden wel geshowed.
Het lijkt ondertussen wel traditie te worden dat Final Fantasy games hier letterlijk maanden later dan in Japan en Amerika in de winkels komen te liggen en ik moet eerlijk zeggen dat wij daar niet vrolijk van worden.
Overigens zijn er nog een paar vragen die onbeantwoord voor ons bleven. Met name over het Job-systeem was enige onduidelijkheid. Het is namelijk mogelijk om verschillende jobs te kiezen maar op een of andere manier hebben al deze jobs te maken met de mogelijkheden die je hebt in gevecten en zit er verder geen enkele sociale betekenis aan je Job. Nou ja, dat zoeken we nog wel uit... ◀

■ PC

Id Software / Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.activision.com ■

VERWACHT: 2003 [redacted]



Grafisch legt Doom III de lat absurd hoog, nu maar hopen dat men ook inhoudelijk nieuwe paden betreedt. Ga alvast maar sparen voor een nieuwe PC...



DOOM III

■ ***Voor velen was het dé game van de show op de afgelopen E3: Doom III. De graphics en de 'gore' deden me in dit vroege stadium in ieder geval al sidderen...***

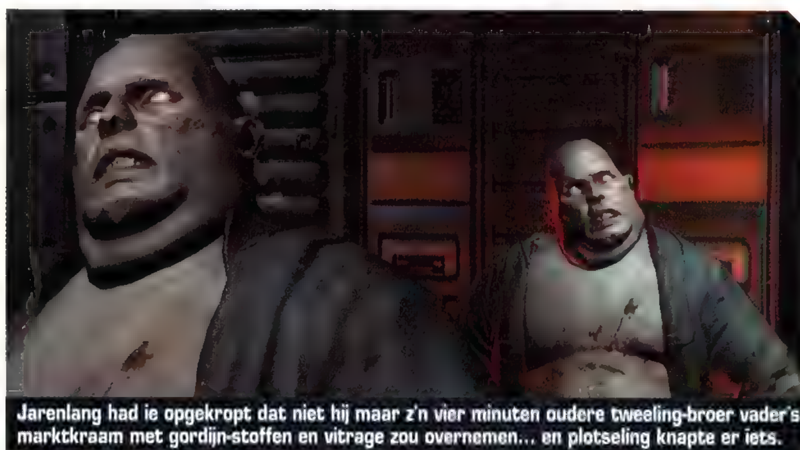
Op de E3 was het dan eindelijk zover; voor een roestbruine ruimtecapsule stonden dagenlang rijen mensen zich te verdringen om naar binnen te mogen. Ook J.J. en ik slaagden er in om een van de mooiste en angstaanjagende games sinds tijden te bekijken.
Net nu we dachten dat Unreal 2 zo'n beetje de blauwdruk voor PC graphics had afgegeven, komt Doom III met zijn visitekaartje. Er zijn nauwelijks woorden voor om het kwartier dat we binnen waren te beschrijven...

DEMONISCHE KRACHTEN

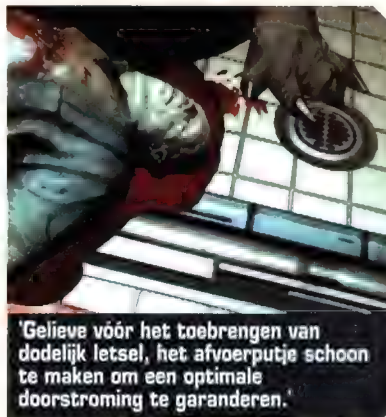
In een onderzoekscentrum op Mars zien we een schichtige wetenschapper door een donkere gang lopen. Hij communiceert met een donkere stem door een intercom, zet een schakelaar om en voordat je dekatkrabtdekrullenvandekeldertrap kunt zeggen, treden demonische krachten 'onze' dimensie binnen en maken zich meester van het personeel en de bewakers die spontaan veranderen in duivelse zombies en muterende gedrochten. Alleen jij, een kloeke guard, bent niet aangetast en je begint je overlevingstocht in het gehavende complex vol futuristische machinerie, lijken en monsters.
Dit alles wordt verbeeld met de technisch meest volmaakte graphics die ik ooit heb gezien. Zo kun je de spieren in handen en benen zien bewegen, zijn ronde voorwerpen voor het eerst echt rond en is de beangstigende schaduwwerking van ongekende klasse.
Kasten, tafels, buizen en deuren zijn niet langer uiterlijk opvulsel maar vervullen de rol die ze in de echte wereld ook hebben.
Ketels ontploffen, vlammenzeeën ontstaan, de meest walgelijke wezens bespringen je van achteren en de paniek is compleet!

BLOED, PUS EN DARMEN

De makers gaan voor ijzingwekkende angst, zwetende bilnaden en heftige hartkloppingen en daarbij is de game ronduit smerig te noemen. Aantrekkelijk smerig, moet ik erbij zeggen want het past helemaal in de cultsfeer waar Doom groot door is geworden.
Wel verwacht ik dat Doom III het in bepaalde landen behoorlijk lastig gaat krijgen vanwege de bloed en 'gore' factor. Zo zien we een monster zich een weg door de ingewanden van een soldaat vreten, z'n maaginhoud heen en weer schudden en vervolgens een dikke darm doorslikken. Bloedsporen kleven aan wanden en muren en dat maakt de sfeer er nog grimmiger op.
Wees gerust, het wordt geen SOF 2 maar het groengele pus als je monsters neerknalt en de bloederige, afgerukte ledematen die je tegenkomt in de donkere gangen, zijn eerder regel dan uitzondering. Echter, alles staat in dienst van het angstgevoel dat de gehele game overheerst. Zoals de ooit legendarische John Romero al eens zei "a player has to be in constant fear".
Ook bij Doom III zal dat, voor zover in te schatten, het geval zijn. Achter iedere hoek kan een gedrocht schuilen. Bij iedere kreun kan er een beest door een ventilatieschacht vallen. En achter iedere schaduw loert het gevaar. Dat lijkt dan ook de grootste aantrekkingskracht van deze game worden... naast de fabelachtig mooie graphics natuurlijk. ◄


Jarenlang had ie opgekropt dat niet hij maar z'n vier minuten oudere tweeling-broer vader's marktkraam met gordijn-stoffen en vitrage zou overnemen... en plotseling knapte er iets.


"... maar ik rook niet!"


'Gelieve vóór het toebrengen van dodelijk letsel, het afvoerputje schoon te maken om een optimale doorstroming te garanderen.'

3X DOOM

Voor de minder ervaren gamers die al die ophef over Doom niet goed kunnen plaatsen, is bij Activision een Doom Collector's Bundle verschenen met alle Doom PC games. Doom, Doom 2 en Final Doom bij elkaar. De betere gameshops kunnen dit pakketje vast wel voor je regelen. Ben je weer helemaal bij op het moment dat Doom III het leven ziet...


Wow, die heeft zeker samen met z'n trui een uurtje in de wasdroger gezeten.

Nintendo / Tel: 030-60971000 / www.nintendo.com
GAME BOY ADVANCE
JURJEN
VERWACHT: DECEMBER 2002

Tegelijk met Metroid Prime verschijnt Metroid Fusion, de nieuwe Metroid voor de GBA.

METROID FUSION

Door al dat Cube-geweld, was ik op de E3 van 2002 bijna vergeten om te checken wat er allemaal aan zat te komen voor mijn kleine mobiele speelvriendje dat GBA heet. Gelukkig kwam ik bijtijds tot inkeer en merkte vervolgens dat Metroid Fusion zo ongeveer het beste gaat worden wat GBA-bezitters kan overkomen.
Als we over tien jaar allemaal op de X-BOY van Microsoft spelen, zullen we ons Metroid Fusion herinneren als een van de weinige echt briljante games die voor de GBA verschenen, zo niet dan eet ik de tussenliggende PLEE-BOY van Sony op.

ANGSTEN EN VERLANGENS

Metroid Prime speelt in op onbewuste angsten en verlangens, net als het briljante Super Metroid. Je reist door de ingewanden van een onbekende planeet, op zoek naar iets dat je niet kent; de onbekende, gruwelijke waarheid op al je vragen. Naarmate je verder doordringt tot de kern, naarmate je meer monsters en problemen overwint, krijg je meer superkrachten om uiteindelijk het complete ruimtemysterie te ontHullen.
Die superkrachten krijg je door je ruimteharnas en geweer te versterken met de permanente powerups die in de buitenaardse gangenstelsels liggen verborgen; zoals de hardlooplaarzen, de enterhaakstraal, zwaartekrachtbedriegende energiebronnen en het lavabestendige pak.
Volgens de persinfo zul je deze kwaliteiten hard nodig hebben omdat je voor het eerst in je leven moet strijden tegen de zogenaamde "X species". Geen idee waar die X voor staat en helaas was de demo die ik speelde te kort om dit duidelijk te maken. In de demo leerde ik wel een paar andere dingen...

VOOR DE GEK

Ik laat me niet gemakkelijk voor de gek houden, maar het is Metroid Fusion gelukt. De hele demo dacht ik dat ik met Samus speelde in een blauw-geel ruimtepak, maar toen ik aan het eind van de demo een personage ontmoette die het klassieke oranje ruimtepak van Samus droeg, wist ik dat ik iemand anders was. Wie dan ook, de hoofdpersoon laat zich sneller en soepeler besturen dan Samus in Super Metroid en dat is indrukwekkend. In de demo werd al snel duidelijk dat we een spel krijgen dat weliswaar sterk op Super Metroid lijkt, maar een geheel eigen karakter kent.
Het thema is dit keer fuseren, samensmelten met je tegenstanders om zelf sterker te worden. Als je bijvoorbeeld een vijand hebt gedood, vliegt de ziel van deze vijand als een geest door de ruimte. Als het je lukt om tegen die ziel te springen, verdien je een beetje energie en door de energie van een eindbaas te vangen, verdien je zelfs een permanente powerup. Zo zul je moeten fuseren met zo'n angstaanjagende Metroid om uiteindelijk je doel te bereiken! Klinkt eng maar het kan me niet snel genoeg gebeuren.


Nee ik was 't niet, je moet m'n lelijke broer hebben."


Ja, ik blijf daar een beetje staan wachten op die liftmonteur..."

Activision / Contact Data / Tel: 035-6250720 / www.activision.com
PLAYSTATION 2
BORIS
VERWACHT: 2003

Oké, vergeet originaliteit; True Crime is een regelrechte rip-off van GTA 3 maar dat wil niet zeggen dat dit spel niet goed is, integendeel.

TRUE CRIME

Ze zeggen dat imitatie het grootste compliment is en als dat waar is dan bewijst Activision, Dma Design een grote eer want deze True Crime is in elk opzicht gejat van Grand Theft Auto 3. Het grootste verschil is dat je in deze game geen gangster speelt die de straten van een fantasie stad onveilig maakt maar een politie-agent die wraak wil nemen op de maffia in Los Angeles.
J.J. werd gelijk enthousiast want ook hij heeft nog een appeltje te schillen met dat gespuis want per slot van rekening was dat een hele dure laptop die ze van hem gejat hebben daar in Los Angeles.

KING KANG

Jake Kang, de held van dit verhaal, rijdt rond in zijn politiewagen en krijgt zijn missies door via z'n radio. Natuurlijk kan hij andere auto's aanhouden en ze simpelweg afpakken van de rechtmatige eigenaar maar net zoals in GTA 3 zou je er voor kunnen kiezen om deze vrijheid niet te misbruiken. Ik zeg met klem "zou je", want natuurlijk ben je binnen vijf minuten aan het rond racen in andermans Ferrari en schiet je op alles wat beweegt.
Ach ja, het blijft leuk en hopelijk biedt deze True Crime wel een multiplayer mode, want dat is iets dat het spel in een klap op de kaart zou zetten.

TRUE PAYNE

Het is opvallend hoe goed de third person actie die buiten de auto plaatsvindt, is uitgewerkt. Jack kan een aantal martial arts moves en ook zijn wapen skills zijn een stuk beter dan wat we in GTA 3 hebben gezien. Hij kan bukken achter kratten en zelfs duiken en schieten tegelijk, een beetje zoals in Max Payne.
Daarnaast heeft het spel maar liefst twintig missies met een kleine honderd submissies daar weer in en dat alles speelt zich af in een stad die gewoon als twee druppels water lijkt op het L.A. waar wij elk jaar de E3 bezoeken.
Het is vreemd maar het is eigenlijk best koel om als agent deze game te spelen. Het geeft een kick om op tijd bij een overval aan te komen en de daders vol met lood te pompen. Natuurlijk niet vergeten om dat oude omaatje vervolgens even gerust te stellen want dat hoort allemaal bij je baan. De vele wapens, auto's en de vette actie maken deze game bijzonder maar de manier waarop er schaamteloos van GTA 3 gejat is, maakt deze game uniek. En het goede is ook nog eens dat het spel er een stuk beter uitziet dan GTA 3 waardoor Rockstar effe hard aan de slag moet met GTA 4, anders kunnen ze het wel vergeten met die shit van hun.


"Deze is voor straf, omdat je zo lelijk bent."


"En deze omdat je in een grotere auto rijdt."


"En dit is gewoon een rondje van de zaak!"

Capcom / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.capcom.com

PLAYSTATION 2

BORIS

VERWACHT: Q3 2002

We zagen Auto Modellista op de afgelopen Tokyo Gameshow en we waren onder de indruk. We zagen 'm op de E3 en we dachten: damn, wat een mooie titel.

AUTO MODELLISTA

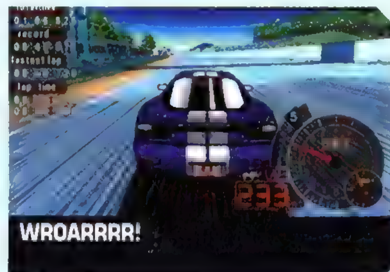
Capcom wil hip zijn met Auto Modellista. Deze streetracer maakt namelijk gebruik van cell shaded graphics net zoals Jet Set Radio en alle games die er zo uitzien.
Wij hebben nog wel een beetje twijfels over de coolheid van cell shading en vragen ons af of Europese gamers dat wel willen in een racespel. Je kunt er daarentegen blind van uitgaan dat de manga-geile Japanners er wel brood van zullen lusten.
Nou ja, het ziet er ook wel weer origineel uit en als Capcom waarmaakt wat het zegt, namelijk dat dit de eerste volledig online te spelen racer is, dan vinden wij het allang best.

TUNEN DIE HAP

Er zijn niet al te veel wagens, een stuk of tien voor zover wij hebben kunnen checken maar je kunt ze wel helemaal tot in de puntjes customizen. Niet alleen onder de motorkap maar ook de kleuren, stickers, spoilers en weet ik veel wat al niet meer, kun je op de rijdende monsters aanbrengen.
Het is een games die duidelijk tegemoet komt aan de honger die Japanners (en ik) hebben voor het tunen van auto's. Als het standaard is, is het nep en moet er wat aan gedaan worden. Geen wonder dat je in Tokyo op elke straathoek een car-tuner vindt. Zouden die gasten mijn blote chicks Pony ook zo dope vinden? Oeps, ik begin een beetje af te dwalen; terug naar de game.

STRAAT RACEN RULES

Als je Auto Modellista online speelt, kun je volgens Capcom met meerdere spelers tegelijk tegen elkaar racen. Je kunt zelfs met elkaar praten via het netwerk en een paar microfoontjes en je kunt plaatjes uitwisselen van auto's en blote dames. Als je dan ook nog de hele avond virtueel in de Mac Donalds zou kunnen zitten, was het de ultieme straatrace sim maar je kunt niet alles hebben.
Wel ziet de game er super snel uit en op dat vlak konden we op de beurs al vaststellen dat dit spel weinig onderdoet voor de aller snelste racers.
Capcom bewees op deze E3 sowieso weer eens dat het bij de absolute top hoort als het gaat om de line-up en ik denk dat Sony zijn handjes mag dichtknijpen dat het Capcom heeft om ons te trakteren op games als Onimusha 2 en Auto Modellista. ◄


WROARRRR!


SPLASHH!


SHREEEEK!

Treasure / Nintendo / Tel: 030-60971000 / www.nintendo.com

GAMECUBE

JURJEN

VERWACHT: Q4 2002

Het moet niet gekker worden! In de tijd van de N64 leverde Nintendo ons maar één 3D-avontuur met een besnorde hoofdrolspeler, maar terwijl de Cube nog staat nog te dampen van versheid dient de derde besnorde avonturier zich alweer aan.

WARIO WORLD

Na Luigi en Mario is het de beurt aan Wario. En natuurlijk krijgt iedere held krijgt het spel dat hij verdient! Mario is de redder, de helper van de zwakken en dus mag hij de problemen van eilandbewoners (letterlijk!) oplossen.
Luigi is de onzekere, de bangerik die zijn angsten moet overwinnen en dus werd hij in een spookhuis geduwd.
En Wario? Wario is de egoïst, iemand die alleen uit is op zijn eigen gewin. Fuck de rest! Dit karakter kwam al duidelijk naar voren in zijn vier Game Boy-spellen, waarin zijn enige drijfveer de zucht naar rijkdom was. In Wario World krijgt onze heethoofd de kans om als nooit tevoren te schitteren in zijn zelfzuchtige kwaadaardigheid.

ALLEEN GELD TELT

In Wario World draait alles om het gebruiken van andere wezens om zelf hogerop te komen. Dat die anderen dat misschien wel niet zo leuk vinden? Pfff, who cares!
Wario slaat een onschuldig fladderbeest om een wervelwind te creëren die hem naar een hoger platform tilt. Wario smijt vijanden tegen muren om deze te breken. Wario trekt een kikker omlaag om zelf op een platform te kunnen te klimmen. Wario kan vijanden bij hun voeten pakken en ze rondslingeren om de figuren in zijn omgeving omver te kegelen. Beuk, ram, smijt, ons boefje is weer lekker bezig.
Waarom hij dat allemaal doet? Voor geld natuurlijk! Munten! Pegels! Anderen helpen is voor handjehoudende huilebalken als Mario. Wario gaat op avontuur voor zichzelf!

OUDERWETS

Wat je ook vindt van Wario's motieven en drijfveren, zijn spel staat in ieder geval bol van de fun en actie, waarbij de gameplay op een vreemde, prettige manier een beetje ouderwets aanvoelt. Alsof de makers van de game protesteren tegen de 'diepgravende' spelervaringen van tegenwoordig. Alsof ze willen zeggen: niet zeuren, maar spelen!
Wario's eerste avontuur heeft wel wat weg van een loop-en-vechtspel als Final Fight, aangevuld met wat puzzels en klim-aspecten. Tijdens mijn E3-speelsessie kwam ik bijvoorbeeld veel kleverige balletjes tegen, waarlangs ik tegen muren op moest springen.

ZIT WEL SNOR

Dat zijn dus nu al drie Mario-achtige avonturen op de Cube die in screenshots misschien op elkaar lijken, maar qua spelervaring mijlenver uit elkaar liggen. De Mario-familie is duidelijk terug van weggeweest, snorren zijn weer helemaal hip tegenwoordig. Ed denkt er al over om de zijne maar eens te laten staan. ◄


Echt, het is Mario, kijk maar naar de 'M' op z'n handschoen.


Vandalen? Lelietjes van Dalen dan.

GAMECUBE


JURJEN

Zelda en Mario moeten even een stapje opzij doen want een minder bekende Nintendo-held eist een plek in de spotlights. The bitch is back!

METROID PRIME

Na een afwezigheid van zes jaar staan we ineens weer oog in oog met een klassieke Nintendo-held. Of beter gezegd: we kijken door haar ogen de wereld in. Samus is terug, en ik heb zin in haar.

Het thema van de Metroid-serie is voor een groot deel geïnspireerd door de Alien-films. Een thriller-achtig sfeertje, waarin een vrouwelijke hoofdrolspeler buitenaardse omgevingen vol akelige monsters verkent.
Het beklemmende Super Metroid voor de SNES is nog steeds een van de meest indrukwekkende en beklemmende spelavonturen dat ik me kan herinneren. Met de komst van de N64 rees een grote vraag: is het mogelijk om de Metroid-gameplay in 3D te laten werken? Op het antwoord heb ik lang moeten wachten, ik vond het op de E3 van 2002.

FIRST PERSON ADVENTURE

Het leek me een onmogelijke klus om de unieke gameplay uit Super Metroid te vertalen naar 3D, maar na m'n kennismaking op de E3, ben ik over Metroid nog enthousiaster dan over Nintendo's paradepaardjes Super Mario Sunshine en Legend of Zelda. Inderdaad, het klinkt als heiligschennis maar het is niet anders. Metroid Prime gaat bewijzen dat er in een eerstepersoons perspectief meer mogelijk is dan schieten en sneaken en mag beschouwd worden als het allereerste échte first person adventure ter wereld.

DOOR DE OGEN VAN SAMUS

Het leuke van het spelen in first person perspectief, is het feit dat je je geheel in de hoofdrolspeler kunt verplaatsen. Je kijkt letterlijk door de ogen van een personage, waardoor je het gevoel krijgt daadwerkelijk aanwezig te zijn in de spelwereld.
Dit gegeven is beter dan ooit uitgewerkt in Metroid Prime. Samus, de vrouwelijke hoofdrolspeler uit de Metroid-serie, gaat al sinds 1986 op avontuur in een blits ruimtepak, inclusief gesloten helm. Als je door haar ogen de buitenaardse omgevingen wilt verkennen, kijk je dan ook door het vizier van de helm.
Dit merk je doordat de randen van het spelbeeld wat zijn gebogen, zoals altijd wanneer je door een bolle lens kijkt. Ook valt het licht anders dan gebruikelijk in beeld, omdat het wordt gebroken door het glas van het vizier. In zeldzame situaties valt het licht op een manier dat je geheel wordt verblind, zodat je het gezicht van Samus in het vizier ziet weerspiegeld.
Slim bedacht en schitterend uitgevoerd, net als de manier waarop het slijm van gedode monsters tegen je vizier spat en er langzaam vanaf druipt. In warme en vochtige omgevingen druppelt het condens langs je vizier naar beneden, zodat je het als speler bijna letterlijk benauwd krijgt. Als je veel schade hebt opgelopen verschijnen er ook nog eens barsten in het vizier.

VIER VIZIEREN

Heel leuk, al die visuele foefjes om je in het spel te zuigen, maar gelukkig voegt het bekijk-de-wereld-van-uit-een-helm-idee ook nog iets toe aan de gameplay.
Allereerst worden allerlei gegevens over de omgeving en je huidige toestand op de binnenkant van het vizier geprojecteerd, zodat je ze altijd in zicht hebt. Voor het eerst in de geschiedenis van de videogames is het niet meer volstrekt onlogisch dat conditiegegevens en metertjes in je gezichtsveld hangen!



Dope attractie: gooi er een paar gulden in (fuck de Euro) en het kanonnenvoer komt uit de automaat gerold.

Retro Studios / Nintendo / Tel: 030-60971000 / www.nintendo.com

VERWACHT: Q4 2002


Oké, die Samus is dus een vrouw. Nou dan had ik 't spel Metroid Pruim genoemd.


Of Metro Prime.



Of de spannende avonturen van Japie Krekel natuurlijk.

Met je vierpuntsdruktoets kun je wisselen tussen vier verschillende vizieren, met ieder een eigen functie. Het belangrijkst zijn de Combat Visor en de Scan Visor. De Combat Visor gebruik je tijdens de gevechten. Je kunt deze Visor vastzetten op een doelwit, waarna je er omheen kunt draaien zonder het uit het oog te verliezen.
De Scan Visor is minstens zo belangrijk. Hiermee kun je werkelijk alles en iedereen in je omgeving scannen, zowel vijanden als objecten. Als je een vijand onderzoekt kun je meer te weten komen over zijn ras, afkomst en eventuele zwakke punten. Door een object te scannen, wordt duidelijk wat het is en waarvoor je het zou kunnen gebruiken.
Er zijn nog twee belangrijke vizieren te vinden, de Thermal Visor en de Target Visor. De Thermal Visor is een soort warmteradar, die je gebruikt om objecten en monsters waar te nemen die achter muren zitten verstopt. De functie van de Target Visor heb ik helaas nog niet kunnen achterhalen.

TOCH NOG SCHIETEN

Ik kan het feit dat we hier te maken hebben met een first person adventure, en dus niet met een first person shooter, niet genoeg benadrukken. Dit neemt echter niet weg dat er wel degelijk moet worden geschoten, je vijanden laten je tenslotte niet uit beleefdheid passeren. Je kunt ruimtepiraten, insectachtige griezels en gigantische eindbazen onder vuur nemen met vier lasers: Power Beam, Grapple Beam, Ice Beam en Wave Beam. Door deze stralen op te laden kun je power shots maken, in combinatie met de missiles kun je zelfs een allesvernietigend super shot afvuren.

Maar de beams zijn niet alleen bedoeld voor het afmaken van ruimtetuig. Zo gebruik je de Power Beam om muren op te blazen of deuren te openen, terwijl je de Grapple Beam kunt gebruiken als een soort enterhaak, bijvoorbeeld om over een ravijn te slingeren. De Ice Beam kun je gebruiken om voorwerpen en vijanden te bevriezen, waarna je ze als opstapje naar hoger gelegen platformen kunt gebruiken.
Nog leuker dan de wapens zijn de karakteristieke powerups. In de persinformatie belooft Nintendo de terugkeer van diverse klassieke powerups, aangevuld met een aantal geheel nieuwe. Het zijn deze permanente krachtuitbreidingen (als je er eentje hebt, raak je 'm niet meer kwijt) die de gameplay van Metroid zo interessant en verslavend maken. Ze laten je bijvoorbeeld naar nieuwe hoogtes springen, om voorwerpen te veroveren die je allang had gezien maar nooit kon bereiken. En wat dacht je bijvoorbeeld van verschillende ruimtepakken, met ieder hun eigen kwaliteiten?

BALLETJE

Of wat dacht je van de Morphing Ball? Met een druk op de X-knop verandert Samus in één vloeiende beweging in een metalen kogel, waarbij de camera verschuift naar een third-person perspectief. Je moet het zien om het te kunnen geloven, zo mooi is dat in beeld gebracht.
Maar wat heb je eraan om een balletje te besturen? Nou, je kunt bijvoorbeeld door smalle tunnels rollen, of je kunt een U-vormig platform gebruiken als half-pipe, om vaart te maken zodat je hoger gelegen platformen kunt bereiken.
Je kunt als balletje ook bommen leggen, bijvoorbeeld om een gat in een gebarsten vloer te maken. De kracht van de explosie kun je ook gebruiken om het balletje omhoog te lanceren, om bijvoorbeeld in een tunnel te raken die zich boven het vloeroppervlak bevindt. En dan zijn er nog de magnetische buizen, waarlangs het balletje kan roetsjen als langs een achtbaan. Allemaal handige tricks om de uitdagende omgevingen steeds verder en dieper te verkennen.
De kwaliteit, de sfeer en het gevoel van Super Metroid komen beter dan ooit tot hun recht in 3D. Als je net als ik Super Metroid hebt gespeeld, hoef ik je verder niets meer te vertellen. Gamers die onbekend zijn met het fenomeen, moeten me voor deze ene keer maar eens op m'n woord geloven: Dit! Wil! Je! Niet! Missen! Toch maar een Cube halen?


Zo moet een meid die in een peepshow werkt de wereld ongeveer zien.



Dan vind ik mijn Renault Laguna Grand Tour toch heel wat mooier.


In de windtunnel worden de nieuwe metroid-pakken getest.


Heeft die Metroid Prime dan toch last van een paar bugs?


Nou jongens, ik weet niet hoe 't met jullie is, maar mij lopen de rillingen over m'n rug.

Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.thegetaway.co.uk

PLAYSTATION 2

BORIS



[redacted]

VERWACHT: Q4 2002

Nu we The Getaway eindelijk goed hebben kunnen spelen, zijn we toch teleurgesteld in met name de achtervolgingsscènes. Maar er is hoop; alle scènes die zich in de pakhuizen afspelen zagen er vetter dan vet uit.



Er zijn weinig games waar we zoveel van verwachten als van the Getaway. Op de E3 konden we de game uitgebreid aan de tand voelen.

THE GETAWAY

The Getaway is een van de paradepaardjes van Sony Europe. Het spel dat nu al meer dan twee jaar in ontwikkeling is, nadert zijn release en bij Sony is de spanning om te snijden.
Tijdens de Pre E3 persbijeenkomst van Sony Europe was er een speciaal gedeelte van een nachtclub afgehuurd voor The Getaway waar medewerkers van Sony en Team Soho elke journalist die maar in de buurt kwam van de PS2's, vroegen om het spel toch vooral echt goed te spelen. Bij ons gaat er dan meestal een lampje branden en brengen we onze neuzen nog ietsje dichter bij het scherm want we vermoeden een addertje onder het gras.

ALLEEN EEN IMPRESSIE

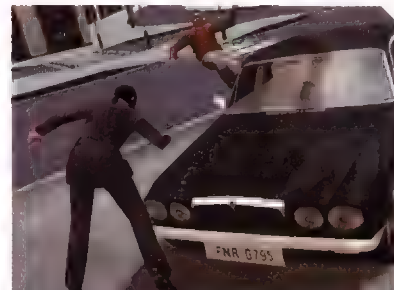
Laten we beginnen met uit te leggen dat The Getaway nog lang niet klaar is en dat er nog een boel werk moet worden verricht voordat deze game uitgebracht zal worden. We begrijpen dat er nog getweaked en gesleuteld zal worden en we vellen hier dan ook geen oordeel over het spel maar geven je alleen maar een impressie van wat er door ons heen ging toen we de game voor het eerst echt goed konden spelen. Oké, nu je dit begrijpt kunnen we aan de slag.
Om te beginnen bestaat The Getaway heel duidelijk uit twee verschillende onderdelen. In de eerste plaats zijn er de auto's. Je kunt ze stelen, je kunt er in racen en je kunt er flinke schade mee aanrichten. Het spel leunt zwaar op dit onderdeel en veel missies zullen dan ook à la Driver en GTA gebaseerd zijn op races, achtervolgingen en andere typische auto-stuff.

ONWEERSBUI

Zo'n race-onderdeel valt of staat natuurlijk met hoe goed het racen is uitgewerkt. Ooit zagen we screenshots van deze game en niemand kon echt geloven dat dit ingame graphics waren, zo mooi zag het er uit. Inmiddels hebben we allemaal wel kennis mogen maken met de kracht van de PlayStation 2 en weten we allemaal dat het ding nooit van zijn leven zulke mooie graphics kan produceren. Het was allemaal onderdeel van Sony's marketingmachine.
Vandaag de dag begrijpt Sony dat ze daar meer kapot mee maken dan hen lief is maar voor The getaway komt het te laat. Voordat we de controller goed en wel een kwartier in onze handen hadden, was het er plotseling; als een onweersbui op een warme zomerdag, als een dief in de nacht, als een aambei... enfin, we werden overvallen door een gevoel van teleurstelling.

VOL VERWACHTING

Het racen zag er gewoon niet zo indrukwekkend uit. De auto's reden niet echt hard en de framerate was veel te laag. Maar het ergste van alles was het gevoel van "nee, dit is het net niet" dat bij het overgrote deel van de aanwezige journalisten blikken van vertwijfeling opriep.
De achtervolgingen liepen gewoon niet lekker en het zag er allemaal uit als een pak beschuit waar iemand per ongeluk op was gaan zitten. De inhoud is misschien nog oké maar je weet dat er iets mis is.
Overigens kent het spel een tweede pijler waarop het leunt en dat maakte alles gelijk weer goed. Een groot gedeelte van het spel breng je namelijk niet door in een auto maar in pakhuizen waar je shoot outs met badguys aan gaat. Denk aan de scènes in GTA 3 waar je de auto uitstapt maar dan met een besturing die veel beter is uitgewerkt.
Je kunt je verschuilen achter kratten en muren en de vuurgevechten zijn elke keer spannend en vol aktie. Het zorgt er in ieder geval voor dat we toch nog met hoop en verwachting naar de review versie van deze game uitkijken. ◀



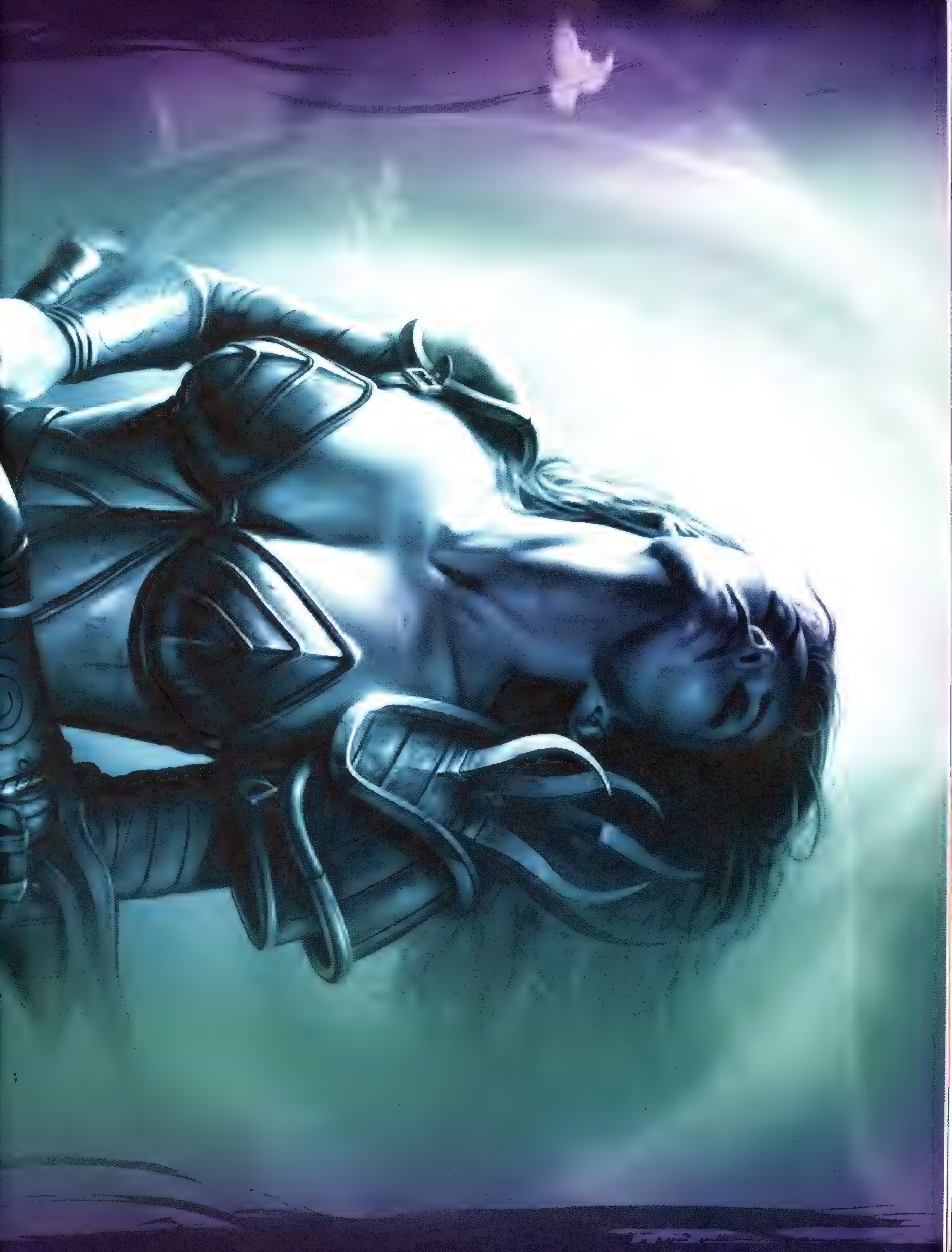
Ook een manier om de vogelpoep van je voorruit te krijgen.



De eikels rijden aan de verkeerde kant van de weg en zelfs rechte strepen kunnen ze niet trekken.



Zo'n English breakfast ligt zwaar op de maag hoor.




POWER
UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.infogrames.com

PLAYSTATION 2

BORIS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	8	9	81

V-Rally 3 is de beste in de serie en de makers verdienen best een applausje. Toch zijn er enkele kleine details die het spel net niet tot de topgame maken die het had kunnen zijn.



V-RALLY 3

Infogrames gaat de strijd aan met alle andere rallygames want V-Rally 3 is realistischer dan ooit.

Ik ben altijd een groot fan geweest van de V-Rally serie. De eerste game heeft maanden achter elkaar in mijn PlayStation gezeten en ik krijg nog steeds een glimlach op mijn gezicht als ik terug denk aan al die mooie racemomenten.
V-Rally 2 was ook oké maar wist te weinig vernieuwing te brengen en daarom is het een goede zaak dat Infogrames heeft besloten om V-Rally 3 realistischer te maken. Dat is overigens geen overbodige luxe want de concurrentie wordt moordend als Collin McRae 3 zijn opwachting maakt in september.

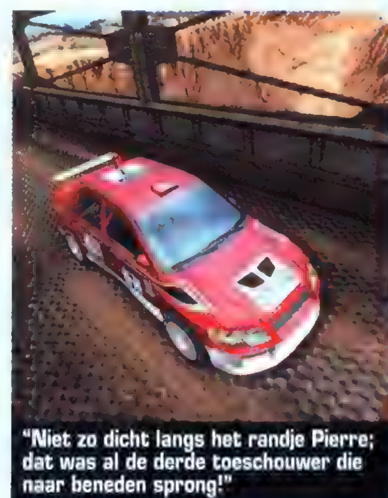
24 X 2 TRACKS

Kijken we naar de parcours dan spreekt men in V-Rally 3 van 48 tracks verspreid over zes verschillende landen. Nou ja, het zijn eigenlijk vier tracks per land maar je kunt ze in twee verschillende richtingen rijden dus met een beetje fantasie kun je het wel 48 verschillende tracks noemen.
Tracks zijn van asfalt, grind, aarde, gras, modder of elke mogelijke combinatie. Er zijn auto's in de 2.0 liter 4WD versie zoals de Subaru Impreza, de Ford Focus en de Mitsubishi Lancer en er zijn auto's met een 1.6 liter motor en voorwielaandrijving zoals de Renault Clio.
Het is de bedoeling om de game in V-Rally mode te spelen en om te beginnen moet je je eigen rijder samen stellen. Je kunt hem uitzoeken en zijn naam en nationaliteit veranderen.

V-RALLY MODE

Als je begint, zit je in je kantoor en krijg je een aantal aanbiedingen per e-mail om een testritje te komen maken voor het Citroën, Volkswagen of het MG team.
Als je de testrit zonder al te veel schade hebt doorstaan en binnen de gestelde tijdslimiet gereden, kun je aan de slag en meedoen aan het toernooi.

De graphics van V-Rally 3 zijn erg goed; het spel kent bijna geen vertragingen in de framerate en de auto's bestaan uit meer polygonen dan de auto's in Gran Turismo 3.
Omdat V-Rally 3 een echte rallygame is, heb je nooit meer dan één auto op het scherm dus dat is allemaal extra processorkracht die nu gebruikt kan worden voor de graphics. Overigens is het nadeel hiervan dat er geen multiplayer splitscreen onderdeel is; je kunt wel tegen de ghosts van andere spelers racen maar dus niet tegelijk tegen elkaar.



"Niet zo dicht langs het randje Pierre; dat was al de derde toeschouwer die naar beneden sprong!"



Heeft ie soms twee car-kits in zijn bakkie zitten?

HET GEVOEL

Bij een spel als V-Rally draait het allemaal uiteindelijk om het gevoel dat je krijgt als je achter het stuur kruipt. Je moet de modder en de benzine kunnen ruiken en de auto moet precies doen wat je wilt dat ie doet en vooral niet over de weg schaatsen zoals veel beruchte voorgangers hebben gedaan.
Bij V-Rally voelt het allemaal goed aan; de besturing is degelijk en lijkt goed te luisteren maar het is niet perfect. Er zijn genoeg momenten dat de auto je het gevoel geeft dat de banden van lijm zijn en in andere situaties zweeft de auto toch een beetje. Het maakt de game zeker niet onspeelbaar maar het valt op en het maakt dat je gewoon het gevoel krijgt dat deze game perfect had kunnen zijn maar het zeker niet is.
Misschien moeten we dat maar overlaten aan Collin McRae 3.0 en in de tussentijd gewoon proberen onze runs te perfectioneren want vreemd genoeg blijft het erg verslavend om dezelfde rit steeds maar weer opnieuw te doen. ◄



Ook als coureur ga je op zondag met de kids naar het bos.



Blijkbaar vertrouwen ze volledig op de 4WD-techniek van de Subaru Impreza 2.0.



Nooit meer in de rij bij de lift, sterker nog, geen skipas nodig!

PC

SCORE **84**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	7	8

Mafia heeft minder vrijheid dan GTA 3 maar tegelijkertijd tonnen meer sfeer. Een waardig gangster avontuur dat dramatiek, spanning, humor én gameplay samensmelt.



MAFIA

Ben je liefhebber van klassieke maffiafilms als The Godfather en Goodfellas? Dan is het nu tijd voor je eigen auditie in Mafia waar computergame en film prachtig samen komen....

Mafia - het spel dat volgens de Nederlandse spelling een 'f' te weinig heeft – heeft lang op zich laten wachten. Maar eindelijk heb ik de 'ultieme maffia game', zoals de makers het spel noemen, kunnen spelen. En op het moment dat je de Power leest ligt Mafia net in de winkels (wat een timing hè?). De game, van de makers van Hidden & Dangerous, vertelt het verhaal van Tommy; een taxichauffeur die door stom toeval lid wordt van de Salieri gangsterfamilie. Op filmische wijze wordt verteld hoe Tommy zich opwerkt van loopjongen tot hitman en uiteindelijk wil breken met de onderwereld. Net als in de film Goodfellas vertelt Tommy in een bar zelf zijn levensverhaal en wordt het spel onderbroken door sfeervolle intermezzo's. Deze ingame cinematics zijn behoorlijk indrukwekkend en weten de juiste gangster vibe te creëren. Het is duidelijk dat Illusion Softworks alle beroemde maffiose films van voor naar achteren heeft gezien. Alles klopt. Van de accenten tot de geluiden van de guns, van de positionering van de karakters tot de inhoud van de diverse opdrachten. Het spel vormt dus eveneens een leuke trivia voor filmkenners.

LA FAMILIA

Het spel gooit je direct voor de leeuwen. In een soort proloog wordt Tommy (de speler) gedwongen Paul en Sam - je latere partners in crime - in je taxi te vervoeren, terwijl je achterna gezeten wordt door twee hitman van de Morello familie. Je schudt de huurmoordenaars af en als dank krijg je een smak geld. Morello is not amused en laat je taxiwagen evenals je gezicht flink in elkaar rammen. Je vlucht weg naar Salieri's





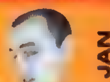
"Iek hat tok gesekte, keen slakroom taart meer, capiche!"

restaurant en vanaf dat moment is er geen weg meer terug. Het is kiezen of delen. En dus ben je vanaf nu één van de familie. Met de nodige memorabele uitspraken sluit de Don je in zijn armen maar er wordt wel verwacht dat je je handen uit de mouwen steekt. En zo begin je als eenvoudige chauffeur met het ophalen van 'protection money' en het vervoeren van illegale drank. Later staan op de agenda het beroven van een bank, shoot-outs te voet en in auto's, racen in jaren 40 Grand Prix bolides (Don Salieri bezit racebanen) en het omleggen van hoge piefen met een sluipschuttergeweer. De vete tussen de Morello en de Salieri familie loopt als een rode draad door het spel en bepaalt de inhoud van de 20 plus missies.

GRAPHICA BELISSIMO!

De looks van Mafia zijn superbe maar komen met een schaduwzijde. Het vraagt veel power om alles goed in beeld te krijgen. Heb je die dan ben je gezegend met een fraai levende stad. Vooral de hoofdrolspelers hebben prachtige koppen en de kleding is authentiek. De auto's zien er spectaculair goed uit en zijn perfect gemodelleerd naar de bestaande modellen. De bijgeleverde auto-encyclopedie leert ons dat hier perfect research is gedaan. Het is een knap truckje om de hele stad gereflecteerd terug te zien in het dak van een auto maar van mij had dit niet gehoeven. Het zuigt namelijk rekenkracht. Qua research geldt hetzelfde voor de guns. Zo hebben de wapens verschillende terugslagen en zul je met een Tommy Gun schuin naar beneden moeten richten omdat het wapens automatisch naar boven trilt. De indoor locaties kennen nog meer detail en streven Max Payne zelfs voorbij. Veel kleur, schaduwen en gedetailleerde textures

Illusion Softworks / G.O.D. / Take 2/ Contact Data/ tel: 076-5484848 /www.mafia-game.com




"Denken jullie nu echt dat ik in die oude plofsigaar grap trap."


"Iemand nog jonge jenever over, mijn benzine is namelijk op."

zorgen dat liefhebbers van eyecandy wat dit betreft op de eerste rij zitten. Met als hoogtepunt de gunfight in de Sixtijnse kapel met de fabelachtige mooie muurschilderingen. Slurp!

NON GTA, CAPICHE?

Bij Mafia denk je meteen aan GTA 3. Ook in Mafia kun je in een enorme levende stad rijden met verschillende bolides. Echter, Mafia kent veel meer structuur en verhaal. Waar je in GTA 3 een doel miste en een behoorlijk gezichtloze crimineel speelde die zijn tong heeft verloren is Tommy veel meer een antiheld waarmee je je kan identificeren. Let wel, GTA 3 is een fantastisch spel maar mist een meeslepende verhaallijn. Mafia weet tevens de mix tussen outdoor racen en indoor missies te voet knap te combineren. Zo zul je enerzijds Max Payne-achtige gameplay aantreffen door verschillende baddies met Tommy Guns en honkbalknuppels te bewerken. Anderzijds zijn er missies onder tijdsdruk waarin rijden centraal staat. Beide type missies zijn enorm gevarieerd en belichten steeds een ander facet van de typische la costra nostra praktijken.

Zo moet je in een missie een hotel bezoeken dat dienst doet als hoerententent om het vervolgens op te blazen. In een andere missie moet je een Bertone Grand Prix racewagen stelen, die naar een garage brengen, de auto onopvallend molesteren en


Niels verzin jij eens wat anders staat hier: Niels verzin jij eens wat.

weer terugracen naar de oorspronkelijke plek. Dit alles binnen een bepaalde tijd en zonder ook maar een krasje op de auto te maken. De wagen is absurd snel en het geluid briljant! Het racemonster brult als een draak – zeker als je door een tunnel rijdt - en het racen ermee is puur genot. Slaag je in dit alles dan zul je in een latere race minder last hebben van deze superwagen door het door jou sneaky toegebrachte defect. Het rijden met auto's is sowieso heel knap gedaan. De oldtimers zijn niet vooruit te branden, maar later krijg je steeds stijlvollere en snellere pronkstukken ter beschikking. Het racen is dus een stuk minder arcade dan in GTA 3. In het begin denk je misschien nog dat het rijden volkomen naadje is, maar als je dan achter het stuurt van betere wagens zit, merk je wel degelijk verschil. Een beetje Gran Turismo dus! Jammer genoeg had het spel van mij nog veel meer missies mogen hebben want het is gewoon een doodzonde wanneer je de game hebt uitgespeeld...


"We wisten dat Ed Poweroni riant woonde. Maar dat hij zulke afzichtelijke kunst bezat?"

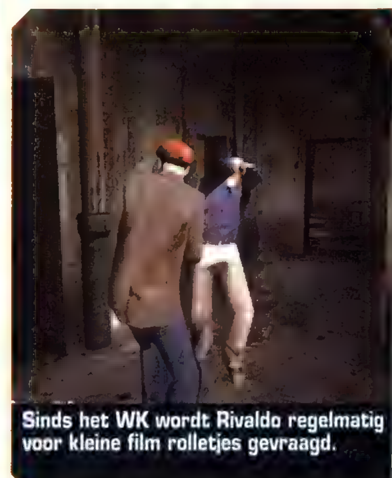

"Je weet dat de motorkap ook gewoon open kan?."

(NJENTE) MULTI-PLAYARI?

Eerst naaide GTA 3 ons een oor aan door de PC versie zonder multiplayer te verschepen en nu doet Mafia het ook al zonder deze. Echter, waar het bij Rockstar een dubieus riekende strategische zet was, is het bij Mafia pure tijdsdruk. De multiplayer afmaken zou nog meer vertraging betekenen en dat terwijl Mafia voornamelijk een singleplayer game is. De multiplayer component is al wel in de maak en komt later als download of expansion pack op de markt. Capture The Flag en DM modes, eventueel varianten met car-chases en auto shootouts moeten het on-line avontuur te zijner tijd vermaken.

GRANDE CONFI-GURATIONE

Het is een trend van de laatste tijd: wil je de top PC-games spelen dan zul je maar beter het juiste arsenaal in de aanslag moeten hebben. Een dikke 3D kaart, flink veel interne MB-tjes en een pittige processor zijn zonder meer nodig om Mafia in al zijn glorie te laten schitteren. Waar het indoor super smooth gaat, is het pop-up gehalte erg groot als je outdoor bezig bent. Een gebouw dat langzaam wordt 'opgebouwd', objecten die uit de niets te voorschijn springen... het behoorlijk ergerlijk werk. Hoe vetter je PC, hoe minder dergelijke schoonheidsfoutjes voorkomen. En ook het tweaken met de set-up kan een wereld van verschil maken voor de overall performance.


Sinds het WK wordt Rivaldo regelmatig voor kleine film rolletjes gevraagd.


"Ja, een door Ed Poweroni gesigneerde PU is niet voor niets."


"Het is dan geen Renault Lagune Grand Tour, maar het rijdt."

XBOX

High Voltage / Interplay / Infogrames / Tel: 040-2393580/ www.high-voltage.com

SCORE 80

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

JAN

De Xbox heeft meer games als Hunter: The Reckoning nodig. Niet te serieus maar vol met overdonderende actie, lekkere graphics en het belangrijkste... verslavende gameplay.



HUNTER: THE RECKONING

De Cube heeft Resident Evil, de Xbox moet het doen met Hunter: The Reckoning. Uiteraard kan deze zombie slasher niet tippen aan Capcom's meesterwerk maar Hunter komt toch een heel eind.

Waarom kunnen de slapste achter grondverhalen toch vaak zulke leuke games opleveren? Of is het zo dat een achtergrondverhaal aan de diepgang of sfeer van een game kan bij dragen maar nooit een spel kan maken of breken?
Zeg nou zelf, op het eerste gezicht is het gegeven dat 'in het stadje Ashcroft de doden tot leven zijn gekomen en dat zombies en monsters de boel onveilig maken' nu niet iets waarvan we echt van onze poef sodemieteren.
Als dan speciale Hunters (jij dus) orde op zaken moeten stellen, wordt het toch interessant. Zeker als je weet dat deze game een Doom/Serious Sam benadering volgt en je scherm vrijwel constant gevuld is met rottende lijken, kreunende zombies, bijtgrage vampieren en afzichtelijke monsters.
Is Doom een fragfest, Hunter is een slashfest waarbij je geen moment rust gegund wordt. Met behulp van dubbele guns, een kettingzaag, een zwaard, de onvermijdelijke vlammenwerper, een pionierschop en magische powers, stamp, knal, vermorzel, hak en toast je alle baddies tot pulp en kan iedereen in Ashcroft weer lekker slapen.

KWARTET

Je kunt voor je nobele taak kiezen uit vier verschillende Hunters: Deuce Wyatt de Avenger, Samantha Alexander de Defender, Kassandra Cheyung de Martyr en Father Esteban Cortez de Judge. Deuce is de bikkel en de meest sterke, terwijl Kassandra weer sneller en leniger is. Zo heeft ieder karakter voor- en nadelen.
De game is super verslavend en het vechten gaat kinderlijk eenvoudig. Deuce's bijl zwaait er lustig op los terwijl je drie zombies ineens van diverse lichaamsdelen ontdoet. De camera is fixed op de vijand en is eindelijk eens lekker steady.
Het is dan ook niet het vechten tegen de baddies dat lastig is, maar meer hoe snel je dat doet. Nogmaals, de vijanden blijven komen! Gedurende het spel krijg je krachtigere wapens die samenhangen met je experience level. Ook magische krachten (edge powers) evolueren mee en vooral Father Estaban is een beetje de wizard van de vier. Het geinige is dat je tegenstanders ook wapens kunnen hebben en je niet vreemd moet opkijken van een vampier met een mitrailleur.

KWARTET (2)

Hunter is eveneens het ideale slashfest met vrienden. Ben ik elders in deze PU niet te spreken over de nieuwe Gauntlet – een spel dat je in multiplayer behoort te spelen – in Hunter is het extra fun om de game met zijn vieren te ervaren in hetzelfde grote scherm.
Ook hier heb je het probleem dat je op elkaar moet wachten. Je kunt niet te ver vooruit rennen omdat een ander nog bezig is met het uitschakelen van een kudde knagende ratten. Echter, in multiplayer is de game een stuk moeilijker; de game krikt automatisch de A.I. een tandje omhoog wanneer er een speler bijkomt. Logisch want het aantal baddies is hetzelfde en met z'n tweeën, drieën of vieren een horde rottende zombies neerknallen, is natuurlijk makkelijker dan helemaal alleen.
Daarbij kun je zelf bepalen of je friendly fire aan of uit zet. In dat laatste geval moet je dus ook nog uitkijken dat je niet een van je medespelers onthoofdt of flambeert.
Het enige echte minpunt van Hunter is de lengte. Ook deze game heb je in een paar dagen uitgespeeld. De multiplayer madness is echter oneindig leuk en ook in singleplayer zul je de game nog eens over willen doen; alleen dan met de andere karakters die beduidend anders vechten.
Bovendien is dit typisch een game die je gewoon met regelmaat uit de kast trekt om opnieuw van een even chaotisch als vermakelijke slashfest te genieten. Chop, chop, chop daar rolt weer een kop!


Ze zijn er gelukkig nog; beleefde zombies die netjes op hun beurt wachten.


Chop, chop, chop... daar rolt weer een kop.


Het begon allemaal toen ie voor z'n zesde verjaardag van z'n tante een figuurzaag kreeg.


"Oh zei ie ik geef me over? Ik verstond het niet door dat gat in z'n strot."


Onder de kreet 'vol is vol' trachtte Deuce wat ruimte te scheppen op het inderdaad wat petieterig uitgevallen dansvloertje.


"Sorry, ik wou effe wat uit je zak pakken maar was vergeten dat ik m'n zwaard nog vast had."

Novalogic / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.novalogic.com/games/DFUW

PLAYSTATION

J.J.

GRAPHICS 8 REPLAY 6 GAMEPLAY 8

SCORE 78

Eigenlijk mogen we Delta Force: Urban Warfare geen slecht cijfer geven. Wie nu nog een PSX-spel maakt, heeft ballen. UW kent echter te veel foutjes om als topper beschouwd te kunnen worden.



DELTA FORCE URBAN WARFARE

Ja, ja; een heuse review van een PSX-game. En ook nog eens eentje die geschikt is voor gamers die het luierstadium zijn ontgroeid.

Novalogic komt eindelijk weer eens op de markt met een normale game voor de PSX. Normaal in de zin dat het geen Looney Tune, Lucky Luke of Little Pony in de hoofdrol heeft maar een held van vlees en bloed die graag mensen afmaakt.
Laat je niet van de wijs brengen door het voorvoegsel Delta Force in de titel van deze game. DF: Urban Warfare kent geheel andere gameplay dan de DF spellen op de PC. Niks weidse vlaktes waar je snipend en sluipend doorheen jakkert. Hier bevind je je vaak letterlijk en figuurlijk in beklemmende ruimtes. DFUW kun je dan ook het beste zien als een mix tussen Metal Gear Solid en Rainbow Six.

GEDULD EN TACTIEK

DFUW is de voorganger van de DF-game die eind dit jaar op de PS2 zal uitkomen. Je speelt een commando die een terroristenbende moet oprollen. De bad guys zijn van plan een atoombom te maken en die tot ontploffing te brengen. Je hebt twaalf missies de tijd dat te voorkomen.
De gameplay heeft zoals gezegd, veel weg van Metal Gear Solid en Rainbow Six. Het MGS-gedeelte bestaat uit het vele sneakwerk, de opbouw van de levels (daarover straks meer) en de radar die aangeeft wat er in je gezichtsveld rondloopt.
Het Rainbow Six element vinden we terug in de gedetailleerde briefings plus de voorbereidingen die je voorafgaand aan elke missie treft (wapens kiezen, route plannen, claymores plaatsen).
Een goed verstaander begrijpt hier al dat dit spel niets is voor de Rambo's onder ons; het draait hier om geduld, tactiek en doorzettingsvermogen.

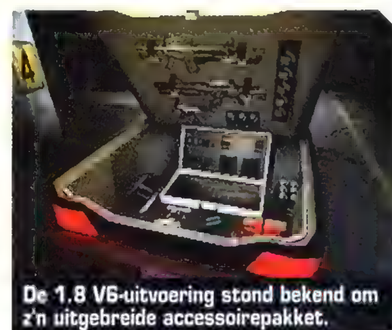
SCHAAPACHTIGE VIJANDEN

De levels spelen zich steeds weer af in een ander land (o.a. Mexico City, Oxford en Zurich) en meestal gaat het om indoor levels van het soort kamertje in kamertje uit. Vooral de missie op de tanker heeft veel weg van MGS2.
De levels zijn redelijk afwisselend en sfeervol vormgegeven. Het prima geluid versterkt die sfeer nog eens. Helaas kan niets in omgeving, op wat vaten en kratten na, kapot.
Vijanden kent het spel genoeg, helaas zijn ze niet allemaal even slim. Soms is de A.I. best oké (mannetjes die duidelijk hun best doen om kogels te ontwijken), maar veel vaker lopen ze schaapachtig op je gun af of blijven op hun plek zitten als je ze onder vuur neemt.
Ook de besturing met de twee analoge sticks vind ik wat lullig uitgewerkt. Draaien en bewegen gaat soms moeizaam en dat kun je niet hebben als je midden in een crossfire terechtkomt.
Het meest gefrustreerd raakte ik echter van het auto-aim systeem. Het heeft er alle schijn van dat dit systeem het beste werkt als je stil blijft staan. Binnen een splitseconde heeft de crosshair dan het doel gevonden. Sla je echter aan het straffen, en dat is wel zo verstandig gezien de vaak secuur mikkende vijanden, dan heeft het systeem aanmerkelijk meer moeite met het vinden van de vijanden.

15 UUR GAMEPLAY

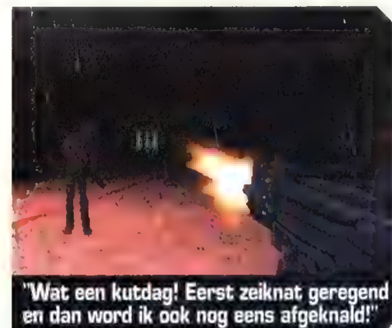
De opbouw van het spel is goed verzorgd. Prima cutscenes (niet te lang, niet te kort) en een goed uitgewerkte held, zorgen er voor dat je betrokken raakt bij het spel. UW is echt spannend en de actie redelijk in balans. Brute aanvalsmissies worden steevast afgelost met stealth opdrachten zodat je alert blijft. Jammer is wel dat de cameravoering je af en toe in de steek laat en niet toont waar de vijand staat die jou onder vuur neemt.
Een geoefend gamer speelt DFUW in een uur of vijftien uit. Is er vervolgens een reden om nog een keer te starten (er is geen ander mode)? Mwoah. De vijanden verschijnen niet steeds op dezelfde plek en je kunt de moeilijkheidsgraad op hard zetten, echter, de uitdaging om een 100% score te halen (iedere vijand in één schot neer en veel silent kills) lijkt mij gezien het haperende besturingssysteem niet haalbaar.


"Ben ik hier bij een Xbox-party beland?"


De 1.8 V6-uitvoering stond bekend om z'n uitgebreide accessoirepakket.


In mijn jeugd vroegen we gewoon beleefd of we even mochten passeren...


"Hoorde ik daar een indringer of m'n Samson & Gert screensaver?"


"Wat een kutdag! Eerst zeiknat geregend en dan word ik ook nog eens afgeknald!"

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.acclaim.com

PLAYSTATION 2

BORIS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	9	88

Deze inline-skating game is een juweeltje. Oerdegelijke gameplay wordt gecombineerd met een prachtige presentatie. Toppertje dus!



AGGRESSIVE INLINE

Inline-skaten wordt steeds groter. Acclaim zag dat ook en komt gelijk met een mooie game in huis vallen.

Inline-skaten is allang niet meer alleen voor in leer gestoken jongens die zich vermaken met de herenliefde. Nee, inline-skaten is net als skateboarden cool geworden en Acclaim speelt daar mooi op in met deze bikkel van een titel.
Net als andere extreme sports games als Dave Mirra BMX en Tony Hawk 3 kent Aggressive Inline een Career mode, een editor en enkele fraaie levels waarbinnen je favoriete skater zich kan uitleven. Deze extreme sports titels beginnen sowieso steeds meer op elkaar te lijken en dat is eigenlijk ook niet meer dan logisch want wat valt er nou nog te verbeteren aan een setup als die in Tony Hawk 3.
Ook Aggressive Inline kent zijn lijstje aan real life profs die meedoen. Verwacht grote namen als Taig Khris, Sven Boekhorst, Franky Morakes, Matt Lindenmuth, Chris Edwards en Shane Yost om er maar een paar te noemen.

FRIS IDEE

Het leuke van Aggressive Inline is de manier waarop je door het spel heen vliegt. Je hoeft in een level maar een bepaald aantal punten te halen om verder te kunnen gaan naar het volgende. Dit betekent dat je in principe geen enkel level hoeft uit te spelen als je maar genoeg punten verzamelt.
Natuurlijk is het later mogelijk om terug te gaan naar de levels die je niet helemaal hebt uitgespeeld om zodoende de maximale score te behalen en bepaalde levels echt tot in

HOPPA VETTE TRICK

Als je Aggressive Inline opstart, valt gelijk op hoe goed de game in elkaar zit. De levels zijn mooi, groot en goed ontworpen. De buiten levels doen een beetje denken aan wat je kent uit Jet Set Radio, alleen dan wat serieuzer ontworpen. De textures zijn mooi strak en de framerate ligt altijd op een solide 60 frames per seconde.
Het verkeer ziet er goed uit al verdwijnt het in tunnels en straten waar je als speler niet in kunt. Als je het toch probeert, word je simpelweg gereset naar een andere positie. Dat is in eerste instantie een beetje suf maar je moet er gewoon niet al te lang bij stilstaan.
Dan is er natuurlijk de gameplay en die is echt waterdicht. Beetje wat je zou verwachten van zo'n game, maar toch een hele prestatie van developer Z-Axis. Skaters hebben de beschikking over een shitload aan verschillende moves die allemaal hun oorsprong vinden in een super simpele basisbesturing. Beetje sturen, beetje springen en hoppa vette trick er achteraan; zo gaat dat in Aggressive Inline.

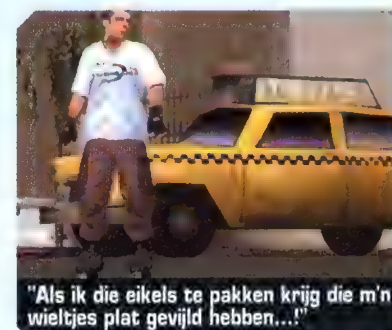
de puntjes onder de knie te krijgen. Bovendien is het ook nog eens zo dat de levels subtiele veranderingen ondergaan terwijl je speelt.
Er is bijvoorbeeld een level in Movie Land waarbij een enorm rotsblok naar beneden komt. In een filmpje zie je vervolgens wat voor nieuwe mogelijkheden dit met zich mee brengt. Andere veranderingen zijn wat subtieler of soms zelfs echt dom maar het idee is leuk en het houdt de game fris.

DE EERSTE MINUUT

Ik had nooit gedacht dat ik deze inline-skate game zo cool zou vinden maar vreemd genoeg wist ie me vanaf de eerste minuut te boeien. Het begint bij de vette presentatie en de stoere soundtrack maar al snel begrijp je de diepere gedachten achter de gameplay en ben je uren achter elkaar bezig met het uitspelen van de Career mode.
Petje af voor developer Z-Axis, die na Dave Mirra heeft bewezen in staat te zijn om het extreme sports genre verder uit te bouwen. ◀



Die kent het gezegde "What goes up, must come down" zeker nog niet.



"Als ik die eikels te pakken krijg die m'n wieltjes plat gevijld hebben...!"



Het mag dan een leuke sport zijn, slank word je er in ieder geval niet van...



Wij houden wel van korte Schotse rokjes... bij dames dan hè.



Alles goed en wel maar rubberen wieltjes geven dus geen vonken!



Gullit in een gastrol, is z'n skates vergeten.

PLAYSTATION 2 Polyphony Digital / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.scee.com

SCORE 82 | GRAPHICS 9 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 9 | SKATE

Ken je Gran Turismo: A-Spec inmiddels van voor naar achter en weer terug en heb je geen zin om te wachten op GT 4? Dan kun je nu je lol op met de speciale editie Gran Turismo Concept 2002: Tokyo-Geneva.

GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA

De Japanners kregen een tijdje terug GT Concept: Tokyo en in Europa doet Sony er nog een schepje bovenop. Wij krijgen met GT Concept 2002: Tokyo-Geneva namelijk auto's van zowel de Tokyo als de Geneva Motor Show op een dienblaadje gepresenteerd. Enne, de Amerikanen krijgen hier waarschijnlijk helemaal niks van te zien. Ha!

Het komt er in ieder geval op neer dat je in dit zoethoudertje, dat de honger naar GT 4 dient te stillen, rond de tachtig bestaande auto's en prototypes (waaronder de Volkswagen W12 en de Mercedes SL55AMG) onder je reet kunt krijgen. Het enige wat je hiervoor hoeft te doen, is in de License mode de snelste tijden neerzetten met de wagens die je tot je beschikking krijgt. Wanneer je dat namelijk lukt, zul je steeds minstens één nieuwe bak winnen, waarmee je vervolgens op de vijf beschikbare tracks kunt racen.

Vier daarvan kennen we inmiddels al uit voorgaande delen, namelijk Swiss Alps, Tahiti Maze, Midfield Raceway en Autumn Ring; nieuw is het stratencircuit Tokyo R246. Da's inderdaad wat magertjes, maar aangezien de game voor een zacht prijsje de deur uitgaat, is er niet bepaald reden tot klagen.

Tel daarbij op de leuke bonussen die je kunt verdienen (zoals credits voor GT 3: A-Spec en pod-racen), de Two player splitscreen mode en de i-Link mode (waarmee je naar alle waarschijnlijkheid deze herfst nog met maximaal zes spelers aan de slag kunt) en je kunt stellen dat deze game echt wel waar voor z'n geld biedt.

HATSEKIDEE

Geen uitgebreide Gran Turismo mode in deze gekortwiekte versie. Het accent is namelijk gelegd op arcade-achtige gameplay waarbij je een karretje naar keuze kiest en hatsekidee de baan op vliegt.

Er zijn ook heel wat minder mogelijkheden om aan je auto te sleutelen, wat nog meer de nadruk legt op de arcade gameplay.

Het komt er in ieder geval op neer dat je zeker tweederde aan totale speelduur inlevert ten opzichte van deel drie, maar nogmaals: dit is niet het vierde deel in de serie.

Grafisch oogt GT 2002 net zo solide als GT 3, waarbij gezegd dient te worden dat met name de concept cars ziekelijk mooi ogen. Ook het geluid klinkt weer aangenaam bekend in de oortjes en de speelbaarheid is eveneens ouderwets goed. Of je nou in een rallywagen zit of een racewagen: het voelt allemaal zeer natuurgetrouw aan.

Ik zeg het je: je bent gek als je als GT-fanaat deze vette, ietwat aan de korte kant uitgevallen, uitbreiding laat voor wat ie is; al is het alleen maar om te genieten van al die mooie concept cars.


Vaste PU-lezers weten vast wel welke auto ome Ed veeeeeeeel mooier vindt.


Aan het asfalt te zien stond hier net nog publiek op de baan.

PC Triumph Studios / GOD games/ Take 2 / Contact Data / Tel: 076-5484848 / http://aow2.godgames.com

SCORE 83 | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | JAN

Age Of Wonder was een van de weinige turn-based strategygames die mijn hart wist te veroveren. En deel 2 weet me wederom te verleiden...

AGE OF WONDERS II THE WIZARD'S THRONE

Meestal heb ik niet het geduld voor turn-based strategy maar Age Of Wonders, in mijn ogen een van de meest ondergewaardeerde games van 1999, wist mijn aandacht te grijpen én vast te houden. De combinatie van een unieke grafische stijl, diepgang en diversiteit aan gameplay was daarbij doorslaggevend. Die peilers zijn in deel twee gehandhaafd, en waar nodig aangepast en uitgebreid. Ook nu draait het niet om polygonen en 32 bit texturen maar om inhoud en eigen smoel. Zo ogen de speelomgevingen en het artwork van AOW II als sprookjesachtige schilderijen die je direct opzuigen in de fantasy sfeer. Ook de muziek en de verhaallijn weten de toon perfect te treffen.

Je kruipt in de cape van Merlin, de leider van de humans met als taak de orde te herstellen in Evermore.

Het land is verdeeld en de meest sterke wizards hebben ieder hun eigen kamp gevormd. Zeven Magische Spheres zijn de inzet van een op handen zijnde oorlog tussen de wizards, en het is aan jou om snel een leger op te bouwen, helden in te huren, queesten op te lossen en uit te groeien tot de machtigste wizard van Evermore.

MAGISCHE GEVECHTEN

Net als in deel 1 zijn de elementen turn-based vechten, strategie, city building en RPG op fijne wijze met elkaar versmolten.

In grote lijnen komt 't er op neer een rijk te stichten en uit te breiden door het innemen of bouwen van steden, het zoeken van resources, het onderhandelen met andere leiders en het opzetten van legers.

De Wizard-King is hierbij de sleutelfiguur, gesteund door heroes die het veldwerk voor je doen. Je Wizard-King kan vanuit een enorme toren de meest brute spreuken oproepen terwijl je heroes zich op de grond in het zweet werken.

In totaal kun je meer dan dertig helden zoals rangers, warriors en priesters inzetten en, mits je ze kunt betalen (het blijven huurlingen), leiden deze je in het gevecht en kunnen ze 75 krachtige, verborgen artefacten verzamelen. Deze artefacten geven je weer nieuwe skills en magische powers.

Leuk is dat je deze keer de hulp van de Goden kunt vragen zodat vanuit de hemel een hellevuur de vijandelijke legers in een klap wegvaagt.

Naast de immens grote campagne, kun je in AOW ook single scenario's spelen, knutsel je ze zelf in elkaar met de scenario-editor of vecht je het uit met andere wizards via het internet. Kortom; een magisch banket dat niet op lijkt te kunnen.



Rot op, als ik een boek wil lezen, ga ik wel een boek lezen!


Zo'n ouwe lul voelt zich wel thuis in AOW.

Namco / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.namco.com/games/sctennis.html — PLAYSTATION 2

SKATE	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
	6	7	8	70

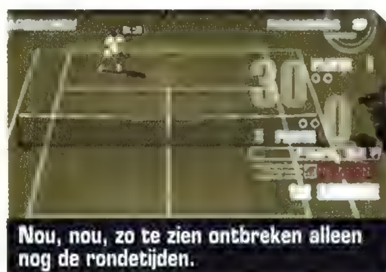
Iemand in voor een wat realistischer tennisspelletje? Dan is Namco's Smash Court Tennis Pro Tournament wellicht iets voor jou.

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

Veel van de bestaande tennisgames zijn arcade-based, waarbij de ontwikkelaars het niet zo nauw nemen met de realiteit. Namco probeert dat realisme nu wat meer naar de voorgrond te pushen met SCTPT, maar slaagt daar slechts ten dele in.
Laat ik eerst maar vermelden wie en wat je in deze game aantreft, te beginnen met de spelers: Sampras, Agassi, Kafelnikov, Rafter, Hingis, Davenport, Seles en Kournikova; een uitstekende line-up als je het mij vraagt.
De game kent aardig wat modes; te weten Arcade, Exhibition (vette multiplayer!), Pro Tournament, Time Attack en Challenge.
Pro Tournament is de belangrijkste optie. Je kunt hier toernooien spelen op het gras van Wimbledon, de hard courts op de Australian en US Open en het gravel in Parijs.
Iedere speler heeft zijn of haar eigen skills; zo is Hingis een echte allround speelster terwijl Rafter weer ijzersterk is aan het net. Het is dus belangrijk om die specifieke skills onder de knie te krijgen, want je zult al snel merken dat de tegenstand soms extreem zwaar kan zijn.
Overigens krijg je na elke wedstrijd, afhankelijk van je prestatie, een bepaalde hoeveelheid punten toegekend, die je vervolgens kunt gebruiken om extra's aan te schaffen. Zo kun je bijvoorbeeld foto's van spelers aanschaffen, evenals tips om je tegenstanders te slim af te kunnen zijn.

NICE!

In Time Attack moet je binnen een aantal seconden zoveel mogelijk tegenstanders verslaan, terwijl in de Challenge mode verschillende opdrachten vervuld moeten worden. Heel handig want hier leer je lobjes, dropshots, smashes en dergelijke goed uit te voeren.
De uitvoering van shots in deze game is trouwens een heel karwei. Timing en positionering zijn wat dat betreft belangrijker dan in welke andere tennisgame ook. Sla je een bal op het juiste moment, dan zal het woord 'nice' op je scherm verschijnen. Time je verkeerd, dan is de kans op een flutbal groot en een hierop volgende afstraffing nog groter.
Gelukkig worden speciale slagen als lobjes en dropshots voorzien van een kleurtje en een markering, zodat je niet constant voor verrassingen komt te staan.
Tot zover allemaal prima dus en 't is daarom ook zo jammer dat de graphics van de spelers en banen niet dezelfde kwaliteit hebben als de gameplay. De textures van de spelers ogen kartelig en flets, net als de rest van de graphics. Ook het geluid is (los van het joelende publiek) bagger en doet de game zeker geen eer aan. Desondanks heb ik me absoluut vermaakt met SCTPT en is het een aardige toevoeging aan dit genre. ◄


Nou, nou, zo te zien ontbreken alleen nog de rondetijden.


Verrek!


"Vind je het gek dat ze je uitlachen; zo'n klein rokkie met jouw paardenreet!"

Infogrames / Tel : 040-2393580 / www.infogrames.co.uk — XBOX

SKATE	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
	6	7	7	68

Wie niet al te veel waarde hecht aan superrealistische tennisgames, moet eens een blik werpen op Slam Tennis, een echte arcade meets sim titel.

SLAM TENNIS

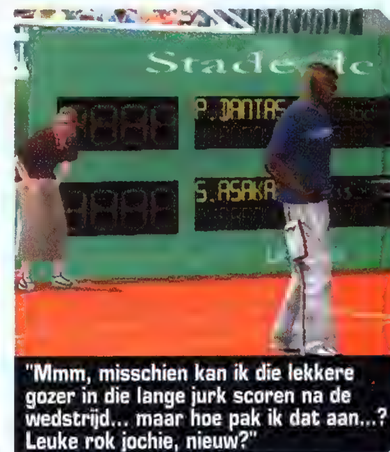
In Slam Tennis geen cartooneske characters die de meest idiote taferelen uithalen op de courts. Nee, deze game heeft wel degelijk realistische trekjes. Zo vinden we hier een twaalftal tennissers waarvan de helft echt bestaat (Ferrero, Moya, Kafelnikov, Henman...) en de andere helft fictief is.
Grafisch lijken de echt bestaande tennissers redelijk en hebben ze wel wat weg van de spelers uit Sega's DC-klassieker Virtua Tennis. Ik vind overigens wel dat met de power van de Xbox best nog wat meer aandacht aan de gelijkenissen besteed had mogen worden, evenals de gelaatsuitdrukkingen.
Ook de courts in Londen, Melbourne, Parijs en New York hebben niet veel om het lijf en van het publiek word ik ook niet echt wild. Het gravel in Parijs is trouwens zó rood dat het fokking pijn doet aan m'n ogen. Dus straks niet zeggen dat ik jullie niet gewaarschuwd heb!
Ook ogen de spelers soms wat houterig, wat de gameplay niet altijd ten goede komt. Verder kan het geluid er mee door, maar is ook dat niet iets om van uit je dak te gaan.

VROUWONVRIENDELIJK

Ga ik nu dan alleen maar een halve pagina vol zitten zeiken over wat er allemaal zuigt aan deze game? Welnee joh, want er valt ook nog wel wat positiefs te melden.
Zo zijn er ruim voldoende opties om een tijdje mee vooruit te kunnen; het is namelijk niet alleen een kwestie van straight potjes tennissen. Naast de Arcade en Exhibition mode zien we de welbekende Championship mode evenals de zogenaamde Challenge Games.
Deze Challenge Games-optie zit vol met alleraardigste spelvarianten zoals Crazy Collapsing Colums, waarbij je in rap tempo meerdere opgestapelde blokken neer moet krijgen en Rocking Ring Riot, waarbij je ballen die de machines jouw kant op knallen, door ringen moet slaan; niet alleen een leuke variant, maar het zorgt er ook voor dat je balbeheersing en positionering op de baan verbetert. Ook de mogelijkheid om op het strand en op straat te tennissen is wel oké.
Wat de moeilijkheidsgraad van de tegenstanders betreft; die is bij Slam Tennis redelijk in orde, al hadden de dames iets zwakker mogen zijn. Da's niet vrouwonvriendelijk bedoeld, maar in het echt zie ik een chickie iemand als Kafelnikov echt niet zomaar even van de baan meppen.
Als Infogrames ook nog wat andere dingen meer weet uit te balanceren, kan dit wellicht in de toekomst nog een titel worden om rekening mee te houden. Want hangen met bijvoorbeeld Virtua Tennis? Not this time, baby! ◄



"Ik walg van die tegenstander. Kijk 'm nou gebukt staan! Roept ie ook nog; m'n kont in nu!"



"Mmm, misschien kan ik die lekkere gozer in die lange jurk scoren na de wedstrijd... maar hoe pak ik dat aan...? Leuke rok jochie, nieuw?"

Id Software / BAM! Entertainment / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubisoft.com — GAME BOY ADVANCE

JAN — GRAPHICS 5 — REPLAY 4 — GAMEPLAY 6 — SCORE 50

Ga voor een GBA-rek staan in een speelgoedwinkel of gameshop en je ziet door de bomen het bos niet meer. De GBA wordt momenteel overspoeld met meuk en gemakzuchtige poorts.
Waar sommige developers de specifieke GBA capaciteiten benutten voor een fun experience op de kleine handheld, is het merendeel lui en kwakt ieder denkbare titel op zakformaat. Ik vraag me dan ook hardop af waar dat 'Original Nintendo Seal of Quality' plakkaat voor staat dat op ieder gamedoosje prijkt.
Neem Wolfenstein 3D. Ik ga het nu niet hebben over het wel of niet thuishoren van shooters op de GBA maar over het gebrek aan extra's en input in déze shooter.
Doom en Ecks vs. Sever hebben bewezen dat GBA-graphics acceptabel kunnen ogen en de gameplay zeer genietbaar kan zijn.
Wolfenstein doet op beide fronten een stap terug. Daarnaast was de originele game al vrij beperkt (maar wel een culthit) en ook nu doe je niks meer dan rennen en Duitsers neerschieten. Puzzels zijn schaars en verborgen muurtjes aanklikken wordt snel vervelend.
De gameplay is super simpel en hoogstens fun voor een paar uur, daarna gaat het gebrek aan divers wapenarsenaal, de grauwe pixels en de herhalende gameplay storen.
Grootste misser is de totale afwezigheid van multiplayer opties



WOLFENSTEIN 3D

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.acclaim.com/games/18wheeler — GAMECUBE

SKATE — GRAPHICS 6 — REPLAY 4 — GAMEPLAY 6 — SCORE 57

Ik was een tijdje terug niet bepaald te spreken over de PS2-versie van 18 Wheeler: APT en had dus niet al te hoge verwachtingen van de versie die op de GameCube verschijnen zou. En inderdaad; ook deze is er een om links te laten liggen of hoogstens een avondje te lenen van iemand die zo gek is geweest 'm blind te kopen.
We zien nog steeds dezelfde vijf characters en dezelfde vier modes, te weten Arcade, Splitscreen, Score Attack en Parking.
Arcade bestaat ook nu gewoon uit dezelfde vier stages waar je met je truck doorheen moet crossen (al bereik je geen duizelingwekkende snelheden) in een race tegen de klok. Ook al wil deze mode zo nu en dan wel eens leuk worden, 't is en blijft natuurlijk niks hè, vier trajecten.
De Parking mode is in ieder geval een aardige variatie, al is het ook maar voor even. Net als de andere opties eigenlijk, waarbij de races in splitscreen nog wel iets langer meegaan als je toevallig iemand over de vloer hebt en je even niet zo snel een ander 'spelletje-voor-samen' kunt vinden.
Tel daarbij op de allesbehalve bijzondere graphics (zeker voor NGC begrippen) en het strontvervelende geluid (de sounds van de trucks zelf daargelaten) en ook de GameCube heeft er weer een belabberde game bij.


18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER

Bohemia Interactive / Codemasters / Tel: 055-5263940 / www.bistudio.com/resistance/ — PC

JAN — GRAPHICS 8 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 8 — SCORE 78

Na de Yanks en de Russen (in de add-on), is het nu tijd dat het verzet in de spotlight treedt in de tweede officiële uitbreiding voor Operation Flashpoint. In de spotlights as in a figure of speach natuurlijk, want verzet moet juist zo min mogelijk opvallen. Dat uit zich ook in de gameplay die daardoor afwijkend is.
We hebben hier sowieso te maken met een pre-quel die zich afspeelt in de periode voor de Cold War Crisis. Jij speelt Victor Troska; ex-Special Forces die een rustig leventje leidt op het eiland Nogova. Totdat de Russen het eiland bezetten en je je oude skills ondergronds weer oppakt.
Naast een compleet nieuw eiland, zijn er nieuwe wapens, voertuigen, missies (20 in totaal) en is de engine gedeeltelijke herschreven.
Grafisch ziet het er allemaal een stukje gelikter uit en hebben bezitters van nieuwe(re) 3D kaarten uiterlijke extra's als voordeel. De gameplay is nog steeds van vertrouwde Flashpoint kwaliteit. Deze keer zul je meer moeten sneaken en dien je bijvoorbeeld wapens en explosieven te stelen. Ook het gebruik van burgerauto's en nachtmissies spelen een grotere rol. Uitdagend is het feit dat je als verzet maar een paar man ter beschikking hebt; legt een van je medevrijheidsstrijders het loodje dan zul je 't de volgende missie een stuk lastiger krijgen. De nodige multiplayer maps en een verbeterde netcode maken de boel weer netjes af.


OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Midway / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.midway.com — XBOX

BORIS — GRAPHICS 4 — REPLAY 4 — GAMEPLAY 4 — SCORE 42

Ik ben beroemd. We werden namelijk laatst besproken in De Volkskrant en daarin werd m'n naam genoemd! Ze zeiden dat ene Boris Red Card Soccer een "verdrietige bagger titel" noemde die een "heeele lange schorsing verdient"
Eigenlijk had Ed die laatste zin geschreven *(klopt Boris, stukkie was weer eens te kort - Ed)*, dus bij deze wil ik hem bedanken voor zijn deelname aan dit succes. Daarnaast wil ik de rest van de redactie bedanken en natuurlijk mijn ouders, die me een gezonde basis gaven én m'n eerste Atari 2600, waarop ik dit succes kon bouwen.
Ik wil graag mijn oude lerares Nederlands, Roos Lubbers, bedanken omdat ze altijd zo'n bitch was en ik dankzij haar een hekel aan Nederlands kreeg en zodoende een stijl ontwikkelde die zo leuk bij de Power Unlimited past. Ik wil ook graag alle andere docenten van het Barleaus Gymnasium, het Montessori Lyceum en het Joke Smit College bedanken omdat ze me al die jaren knetter stoned in de klas hebben laten zitten
Ik wil natuurlijk Dre bedanken die we allemaal ontzettend missen op de redactie en ik wil alle lezers bedanken want jullie hebben de Power Unlimited groot gemaakt.
Als laatste wil ik Midway bedanken want zonder verdrietige bagger titels als deze Red Card Soccer zouden redactieleden als ik niet kunnen schitteren. Bedankt!


RED CARD SOCCER

PC

Simergy / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.grandprixgames.com

SCORE 80

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	9	8

Veel realistischer dan dit kan je 't niet krijgen. De game verdient een 90 maar krijgt tien strafpunten vanwege gesjoemel met de systeemeisen.





GRAND PRIX 4

Zeker geschrokken hè, toen je het cijfer zag. Zijn we weer gek geworden? F1 2002 beter dan het heilige Grand Prix 4...

Een hoger cijfer voor F1 2002 dan voor GP 4? Is J.J. head first van de trap gevallen? Nee, ik ben niet gek geworden, wel kwaad. Waarom? Omdat ik van mening ben dat Crammond en Infogrames een product op de markt hebben gezet dat niet helemaal doet wat het belooft. Laat me het je uitleggen, want dit is een serieuze beschuldiging.

Al vanaf het begin was Grand Prix een serie die alles vergde van zowel je rijvaardigheid als je systeem. Met dat eerste kon ik altijd goed leven, sterker nog, daarvoor kocht ik GP. Ik was Formule 1 fan en wilde die sport zo realistisch mogelijk beleven, niet meteen de winst binnenhalen. Nee, daarvoor zou ik moeten sleutelen, de juiste tactiek dienen te bepalen en de beste rempunten moeten vinden. Kortom, ik zou moeten afzien. Maar haalde je het podium in de zwaarste mode, dan voelde je je ook echt een winnaar.

De zware wissel die GP steevast op je PC trok, digte ik minder, met GP 3 als dieptepunt. Urenlang tweaken op de PC voor een acceptabele framerate. Ik moest er zelfs een nieuwe PC voor aanschaffen want GP 3 draaide niet op mijn 'ouwe bak', ondanks dat het systeem wel aan de minimale systeemeisen voldeed, en ik was niet de enige.

Toch kwam Crammond er mee weg, ook bij mij. Waarschijnlijk omdat zijn game zoveel beter was dan de concurrentie en GP-fans sowieso masochisten zijn (GP is een van de moeilijkste games ter wereld). We zijn blijkbaar bereid pijn te lijden voor die man.

IK PIK HET NIET MEER

Maar mijn pijngrens is bereikt. Ik pik het niet meer. Ik werk voor de PU en niet voor het GP 4 fanmagazine. En ik heb het idee dat veel casual gamers die GP 4 kopen gigantisch op hun bek gaan met dit spel.

Infogrames geeft als minimale systeemeisen een Pentium II 400 met 64 Mb RAM aan. No way dat het spel daarop draait, althans niet acceptabel; pas bij een Pentium 800 gaat het lopen.

Ja, roep je dan, dan zet je toch de toeters en bellen uit. Dat kan maar dan ben je wel belachelijk bezig. GP 4 fonkelt pas als je de graphics op zijn meest gedetailleerd zet, als de A.I. de kans krijgt om alles uit de kast te halen, als je 22 spinnende bolides in beeld hebt. Het is alsof je een kleuren TV koopt en dan alleen in zwart wit mag kijken, omdat het stroom bespaart.

Nogmaals, ik vind het geen probleem als een game pittige systeemeisen heeft. Ik denk zelfs dat GP fans die investering best willen doen. Misschien wil ik het gamers ook nog wel aanraden, want GP 4 is inderdaad super. Maar wees dan wel eerlijk en zet die hoge systeemeisen op de doos. Ik heb nota bene een Pentium 1 GHz met 256 Mb Ram en een Geforce 2 (binnen de aanbevolen systeemeisen) en toch moest ik flink sleutelen voor een redelijke framerate. In de resolutie 800 x 600 welteverstaan, niet in de hoogste. Iets wat bij F 1 2002 wel lukte.

IT'S ALL ABOUT THE MONEY

Ik weet wel waarom men dat doet; hoe hoger de systeemeisen op de doos, des te kleiner de doelgroep voor de game. Het allerergste is echter dat Crammond veel ellende had kunnen voorkomen door het spel een half jaar uit te stellen, om te tweaken én de nasty bugs er uit te halen. Ik (en volgens de fora velen met mij) werd bijvoorbeeld soms plompverloren naar het Bureaublad teruggeflikkerd.

Ik vermoed echter dat Infogrames de game absoluut tegelijk met EA's F1 2002 wilde uitbrengen. Anders zouden F1 fans die game al hebben gekocht en twee F1 games binnen een half jaar aanschaffen, dat doet bijna


"Kijk meteen ook even linksachter; volgens mij is er een moertje losgetrild."



Die gasten rijden toch veel te hard om al die billboards te kunnen lezen?

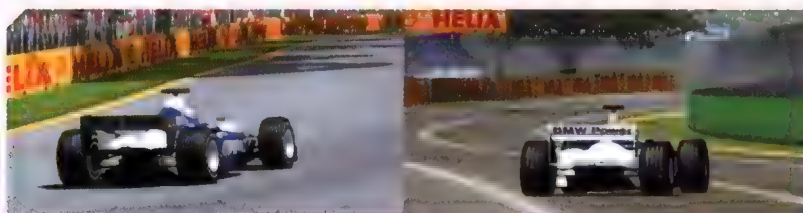
EA Sports / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.eagames.nl

SCORE 81

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	9	8

F1 2002 is op alle fronten verbeterd en nu aantrekkelijk geworden voor zowel de casual gamer als de die-hard F1 gamer.









Links GP 4, rechts F1 2002. De beelden zijn genomen in de hoogste setting, de beelden van F1 2002 komen van een bèta-versie.



J.J. heeft het over toeters en bellen aan maar effe een serieuze vraag; hebben die wagens eigenlijk een toeter?

niemand. En dus zit ik nu met een gerusht product.
Ergens moet eens een grens getrokken worden. Daarom haal ik tien volle punten van het totaalcijfer af. GP fans, die bereid zijn tijd en geld in dit product te steken, moeten die punten er dan maar zelf weer bij optellen, want als je die vette set thuis hebt staan, dan is GP 4 super. Het gaat me echter om het principe.

VERSUS F1 2002

LICENTIE EN SPELMODES

F1 2002 Maakt gebruik van de 2002 licentie en dus kun je het huidige seizoen naspelen. Je kiest tussen Coureursopleiding (je verkent de circuits stukje bij beetje), Testdag (bepaal de juiste afstellingen en maak gebruik van puike telemetrie), Race, Kampioenschap en Multiplayer (ook via het internet).
GP 4 De 'oude' 2001 licentie. Je kunt kiezen tussen Kampioenschap, Quick Race en Quick Laps (snelle rondes rijden met vliegende start). In de fraaie Gpaedia legt Arrows Test Team Manager Mark Hemsworth uit hoe hij een wagen afstelt. Deze feature is net als Quick Laps niet nieuw als je de add on GP 3 2000 Season hebt. Je kunt GP 4 via internet te spelen, maar dat moet nog wel finegetuned worden.

GRAPHICS

F1 2002 Duidelijk verbeterd. De wagens zijn natuurgetrouw, elke cockpit anders, de circuits gelijkend en de omgeving levendig. De actie is in vergelijking met GP 4 flashier in beeld gebracht: pitspoezen, heftige crashes, vette effecten, kortom EA op zijn best.
GP 4 Super gedetailleerd. Dankzij de data van het GPS-systeem zijn de circuits niet alleen natuurgetrouw, je voelt ook echt elke bobbel. Alle objecten langs de baan zijn met behulp van duizenden foto's in het spel verwerkt. Op fotogenieke circuits als Monaco en Indianapolis weet je daardoor niet wat je ziet. Jammer alleen dat alle cockpits hetzelfde zijn.

SOUND

F1 2002 Slechts bij het op snelheid komen van de wagens klinkt het geluid weifelend. Er is een hoorbaar verschil tussen de wagen vanuit de cockpit sturen of van bovenaf. Ook bij het ingaan van tunnels verandert het geluid licht.
GP 4 Crammond heeft de lat net iets hoger gelegd. De sound is extreem natuurgetrouw dankzij live opnames met de Arrows. Je kunt zelfs het verschil tussen wagens horen. Voor het ultieme bewijs, rij maar eens op Silverstone onder de tunneltjes door.

BESTURING

F1 2002 Ligt vanaf het begin lekker in de hand. Zelfs als je alle rijhulp eraf haalt, hoef je niet persé een pro te zijn om de wagen op het asfalt te houden. Dit duidt op iets minder realisme. Echter, het winnen van een race is zeker geen sinecure. Het inhalen of uitremmen van tegenstanders en het slippen geeft zelfs een grotere kick dan bij GP 4.
GP 4 Zoals bekend houdt Crammond van realisme en dat zie je terug in de besturing. Die is pittig, ook met alle rijhulp aan. Doe je alles uit, dan zal alleen de pro het redden.

REALISME

F1 2002 Nieuwigheden als launch control, half automatisch schakelen en de pitcrew zijn strak geïmplementeerd en weersomstandigheden hebben een merkbare uitwerking. De actie op de baan is zeker niet arcade en strategie en de goede instellingen zijn belangrijke voorwaarden voor winst in de hogere modes. Je kunt je wel wat meer fouten veroorloven dan in GP 4. Het instellen van de wagen is uitgebreid en duidelijker in beeld gebracht dan bij Crammond's game.
GP 4 GP 4 is op alle fronten realistischer. Doe je niet wat Schumacher en de zijnen doen, dan lig je naast de baan. Wat dat betreft is er weinig veranderd. Jammer van de wat warrige menu's, die maken het sleutelen er niet makkelijker op. En waar is de safety-car?

A.I.

F1 2002 Nog niet top. De wagens acteren weliswaar minder maf dan voorheen, ze volgen gewoon de ideale lijn, maar ik maakte toch weer vreemde dingen mee. Een wagen zonder voorvleugel die de snelste ronde neerzet, auto's die elkaar tijdens de vrije training afsnijden, etc.
GP 4 Tegenstanders gooien de deur dicht, ze maken fouten als je druk op de ketel zet en ze gebruiken de plekken waar je het best kunt inhalen. Niets op aan te merken. ◄



En wie profiteert er weer van de chaos...

BEN AFFLECK MORGAN FREEMAN

27.000
kernwapens.
Een is er zoek.

Ga naar
www.uip-netherlands.nl
en maak kans op
superprijzen!

THE SUM OF ALL FEARS

PARAMOUNT PICTURES PRESENTS A MACE NEUFELD PRODUCTION BEN AFFLECK MORGAN FREEMAN "THE SUM OF ALL FEARS" JAMES CROMWELL LIEV SCHREIBER ALAN BATES PHILIP BAKER HALL RON RIFKIN BRUCE McGILL JERRY GOLDSMITH MARIE-SYLVIE DEVEAU NEIL TRAVIS, A.C.E. JEANNINE OPPEWALL JOHN LINDLEY, ASC TOM CLANCY STRATTON LEOPOLD TOM CLANCY PAUL ATTANASIO AND DANIEL PYNE MACE NEUFELD PHIL ALDEN ROBINSON

united international pictures

VANAF 15 AUGUSTUS IN DE BIOSCOOP

12

Terminal Reality / GOD games / Take 2 / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.4x4evolution.com XBOX

JAN GRAPHICS 7 REPLAY 5 GAMEPLAY 4 SCORE 48

In Nederland heb je net zoveel aan een Jeep met vierwielaandrijving als een sportauto met open dak. Off-Road racen doe je dan maar op je console; hoewel, dat houdt ook niet over...

4X4 EVOLUTION 2

Als een echte ruige, ongeschoren, sigaretten rokende avonturier door de jungles raggen met een vierwiel aangedreven Jeep is natuurlijk leuk en aardig, maar door de voorronden van de Camel Trophy komen jullie snotneuzen toch niet.
Dan kun je je altijd nog behelpen met Off-Road games, al zijn die dun gezaaid. Het genre is niet populair en ook de uitwerking ervan laat nogal eens te wensen over.
In 4x4 EVO 2 is, evenals in het origineel, de besturing ronduit bout. Je kunt weliswaar kiezen uit 70 verschillende bestaande voertuigen maar het maakt nauwelijks iets uit met welke bolide je hotseknots stijl door meren, bergen en begroeiing rost.
Het lijkt alsof je in een zelfgemaakte zeepkist rondhobbelt in plaats van auto's die dik anderhalve ton kosten.

ZEEPKISTENRACE

Aardig is dat je soms onderdelen van je wagen kunt vervangen, zoals in de opvallende Career mode, waarin je diverse missies afwerkt om geld te verdienen en daarmee tal van onderdelen voor je Jeep aan te schaffen. Dat weegt echter niet op tegen de vele minpunten in de game, zoals bijvoorbeeld het gemis aan snelheid. Schakelen gaat moeizaam en het is net of iemand suiker in je benzinetank heeft gestopt.
Ander minpunt is het gebrek aan schade. Juist een ruige autosport als deze zou gebaat zijn met beuk- en deukwerk en zou het vervangen van de onderdelen een stuk logischer maken. Dieptriest is de A.I. van je tegenstanders. Ze rijden volgens vastgelegde routes en gedragen zich meer als botsauto's die jou van de weg drukken dan deelnemers aan een race. Daarnaast plakken ze
regelmatig tegen bomen of rotsblokken aan.
Helemaal ongeloofwaardig zijn de revanches tijdens de race. Ook al lig je flink voor, steeds komen de tegenstanders terug en ook al heb je de snelste motor, de beste schokdempers en de meest snelle banden onder je Jeep, het blijft nek aan nek racen.


Kun je 't niet maken bij de meiden, moet je in een 4x4 gaan rijden. Zien de chicks je als een kneus, dan is een 4x4 een goede keus.


Geen succes bij de vrouwen; je reet in een 4x4'tje douwen. Zien de grietjes je als een stumper, rij een 4x4 met dikke bumper.


Babes zien je niet lopen, dan snel een 4x4'tje kopen. Geen aandacht van het vrouwelijk geslacht, wel eens aan een 4x4 gedacht?


Door de dames genegeerd; niet als je in een 4x4'tje speert. Vinden wijffies je een watje, neem een 4x4 onder je gatje.

Melbourne House Studios / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.lemans-game.com PC

J.J. GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 7 SCORE 74

In maart 2000 gaf ik Le Mans 24 Hours een 84. Ik vond het een goed speelbare racer met een leuke RPR-twist. RPR (zelf verzonnen) staat voor Role Playing Racer en sloeg op het feit dat jouw coureur zich moest opwerken in de rangen van de autosport.

LE MANS 24 HOURS

De Le Mans 24 Hours (hadden ze er geen deel 2 voor kunnen zetten?) die ik nu getest heb, is een rechtstreekse port van de PS2 versie.
Het spel kan de klasse van deel 1 op PC niet evenaren.
De RPR-twist die deel 1 deed verschillen van al die andere racers, liet Melbourne House Studios gewoon weg. Een megablunder, want nu blijft er een recht-toe-recht-aan arcaderacer over waarvan er tientallen zijn.
Je kunt direct een losse wedstrijd racen, aan een kampioenschap meedoen of de race op Le Mans afleggen (in 24 uur, als je van het masochistische soort bent). Bij winst unlock je nieuwe wagens en circuits.

ONBALANS

Als dat overbekende nu strak uitgevoerd was, dan had ik er vrede mee. Maar nee; zo halen ten eerste de graphics weliswaar een dikke voldoende, maar de pracht en praal zorgt regelmatig voor stotterende framerates. De minimale systeemeisen (333 MHz) zou ik dan ook met een bak zout nemen.
Het racen voelt in het begin lekker aan maar heb je de wagens eenmaal goed onder controle en wil je de Hard mode gaan aanvallen, dan blijkt opeens dat de balans ver te zoeken. Waar je in Amateur en Intermediate makkelijk wint (in Amateur hoef je alleen maar op de baan te blijven), daar is dat in de moeilijkste mode bijkans onmogelijk. De tegenstanders speren door, waar jij moet remmen.
Het afstellen van de wagen helpt niet, eenvoudigweg omdat er te weinig af te stellen valt. Motor, downforce, benzine en dan heb je het wel gehad. Ook blijkt dat je met GT-wagens in de Hard mode nooit Le Mans kunt winnen, aangezien open prototypes met hun hogere vermogen altijd harder gaan.

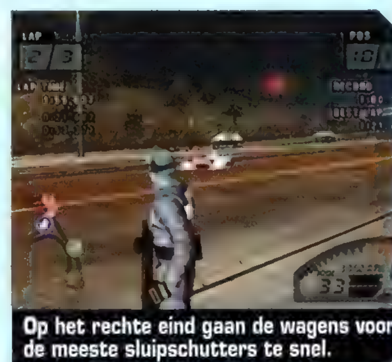
NIKS SPECIAALS

De weinig verfrissende aanpak schaadt LM24H behoorlijk. Want hoewel de besturing van de wagens lekker is (remmen misschien iets té heftig), de circuits minder breed zijn dan bij deel 1 en dus lastiger en de A.I. sterk is verbeterd, mist het spel de echte aantrekkingskracht. Want wat maakt deze racer nu specialer dan de concurrentie? Ik kan niets verzinnen.
Een fatale conclusie als je bedenkt dat er een paar hele sterke titels aankomen zoals DTM Race Driver, Grand Prix 4 en Colin McRae 3.0. LM24H is leuk, maar binnenkort kun je beter materiaal krijgen.


Op de achtergrond een reuzenrad, in de auto een nare Amerikaan, een reuze rat.



"Leuk zo'n wasstraat, maar het houdt wel op zeg."



Op het rechte eind gaan de wagens voor de meeste sluipschutters te snel.

PC

SCORE 84

GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8

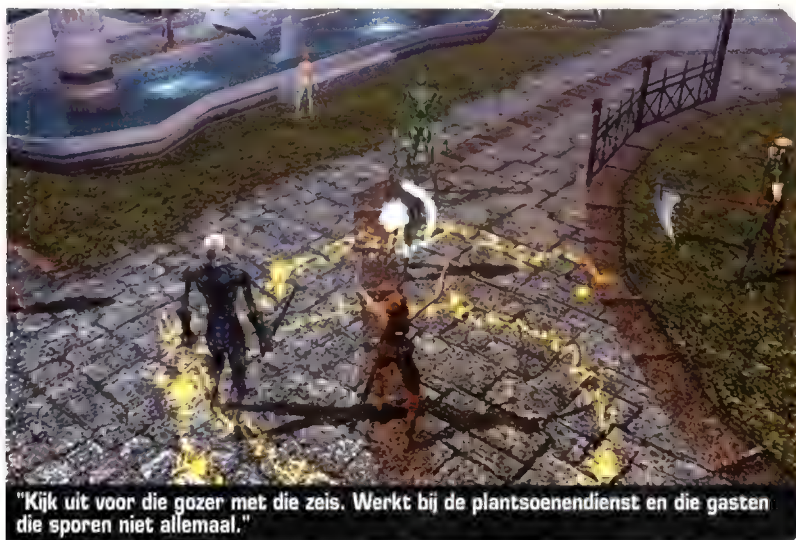
Of het Dungeon Master concept ook hier aanslaat valt nog te bezien, maar de fans van BioWare's erfgoed hebben er met Neverwinter Nights in ieder geval een pareltje bij!



NEVERWINTER NIGHTS

De geboorte van Neverwinter Nights was een zware bevalling maar de ambitieuze RPG is er dan toch eindelijk. Wint de liefdesbaby van BioWare en Infogrames de schoonheidsprijs?

Ingewijden veren op bij de naam BioWare, de breinen achter de Baldur's Gate serie. Neverwinter Nights is hun meest ambitieuze game en al vanaf 1998 in de maak! Daarom ontstond er ook frictie met de noodleidende publisher Interplay. Die wilde resultaten en het zag er even naar uit dat NN helemaal niet zou uitkomen. Gelukkig sprong Infogrames in de bres en kocht het geschil af.
Inderdaad gelukkig, want NN heeft heel wat fraais te bieden. De game rust op drie belangrijke peilers, die mede de reden waren dat er zo naar deze game werd uitgekeken.
De game kent om te beginnen de derde editie Dungeons & Dragons regels. Ook al hoef je die niet te kennen om van het spel te genieten, het geeft het spel wel meer mogelijkheden op het gebied van rassen, spreuken en vaardigheden.
Ten tweede is daar de verdeling multiplayer/singleplayer waarvan de eerste deze keer het belangrijkste is.



"Kijk uit voor die gozer met die zeis. Werkt bij de plantsoenendienst en die gasten die sporen niet allemaal."

Het gaat hier bovendien niet om een MMORPG maar juist om 'kleine' avonturen met een beperkt groepje ingelogde avonturiers, waarbij één speler de rol van Dungeon Master op zich neemt.
Tot slot is er de, op het internet reeds veelbesproken, Aurora toolset die spelers in staat stelt heel eenvoudig dungeons, gebieden en zelfs complete avonturen te maken, waarbij vanzelfsprekend een belangrijke rol is weggelegd voor de Mod community.

HELD OP DE TEKENTAFEL

Van alle RPG's die ik tot nu heb gespeeld, legt Neverwinter Nights de lat qua karakterontwerp het hoogst. Je kunt echt tot in de kleinste details je held of heldin ontwerpen, inkleuren en kneden. Je selecteert een mannetje of vrouwtje en vervolgens een van de zeven rassen (Mens, Orc Half-Orc, Gnome, Dwerg, Elf, Half-Elf). Daarna is het tijd om een portret te kiezen.
Je kunt een keuze maken uit meer dan tweehonderd verschillende gezichten en met de toolset achter de hand kun je bij wijze van spreken als pinguïn of als Startrooper door het leven gaan. Je kunt vervolgens het postuur, de haardracht, de kleding en zelfs een type stem kiezen.



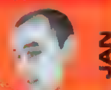
"Rot op man! Weet je waar je die blade in kan steken? Nou, ik geef je één aanwijzing: het rijmt er op!"

Daarnaast spelen zaken als vaardigheden, spreuken, karakterkenmerken, je klasse (dankzij de derde editie kun je ook als Barbaar en Sorcerer spelen) en uitstraling een grote rol. Je kunt vooropgestelde pakketjes aanklikken of ieder individueel onderdeel zelf tweaken en je punten nauwkeurig verdelen; net wat je wilt.

KRIJG DE PEST

Als je hier een tijdje mee gestoeid hebt, kun je de wijde wereld intrekken in de singleplayer game. Die valt uiteen in vijf hoofdstukken waarvan de prelude een verkapte tutorial is. Hier leer je je basic skills en kun je al meteen lekker monsters gaan hakken of je praat met Jan en alleman om een zo uitgebreid mogelijk achtergrondverhaal te krijgen.
Ook hier is gedacht aan enerzijds de hardcore fan die iedere NPC uit wil

Bioware / Infogrames / Tel: 040-2393580 / http://nwn.bioware.com/



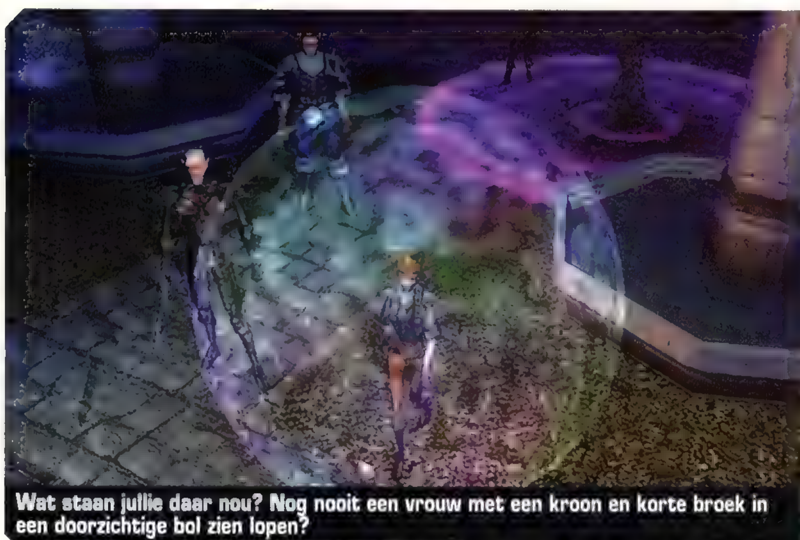

Belegen Kazan zakdoek-truc.

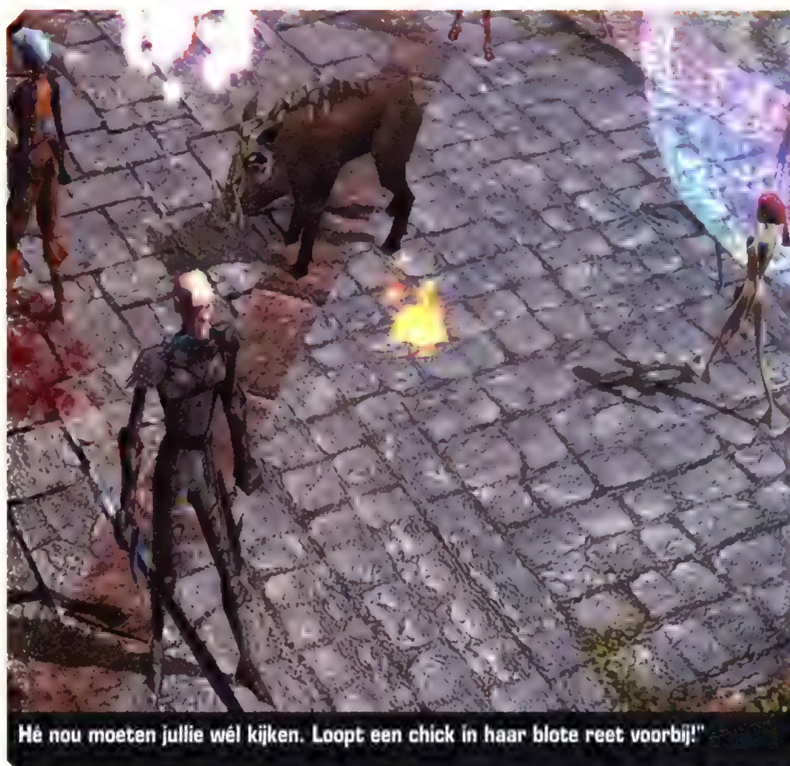

"Tja, wat mij betreft kunnen we ook gewoon omlopen."

horen en anderzijds de nieuwkomer de niet veel ouwehoert maar gewoon lekker wil toveren en battelen.
Het verhaal achter de singleplayer campagne is er een van dood en verderf. Wanneer de pest – bijgenaamd de Wailing Death - Neverwinter verziekt, wordt de hulp ingeroepen van de dichtstbijzijnde stad genaamd Waterdeep. Van daaruit stuurt men magische wezens die immuun zijn voor de pest en voor antistof kunnen zorgen.
Echter, de karavaan met deze beesten wordt overvallen en de magische wezens vluchten in de nacht. Het is aan jou en andere avonturiers om de wezens te vangen, de pest te verdrijven en het boosaardige brein achter de overval te ontmaskeren.
Je begrijpt... een lekker sappig verhaal dat ook grafisch bijval krijgt van lijken en creperende pestlijders. Ook de real-time schaduwen verdienen speciale aandacht en geven de grimmige sfeer een extra creepy injectie.

DUNGEON MASTER

Heb je de vijf hoofdstukken volbracht dan kun je online gaan avonturieren. Dit gaat deze keer dus niet met duizenden spelers tegelijk maar met een klein groepje gamers, dat meestal samenwerkt. Het leuke is de Dungeon Master Client waar een speler als een soort almachtige regisseur boven zo'n multiplayer sessies hangt.
Het principe van de Dungeon Master stamt uit het originele Dungeons & Dragons bordspel, uitgebracht in 1973. De Dungeon Master was hier de spelleider en dat principe zien we terug in NN. De Dungeon Master heeft een aantal extra controles erbij en kan monsters oproepen, de moeilijkheid opkrikken of verlagen, objecten verplaatsten of bezit nemen van monsters.
Als een ware God kan hij een reisgezelschap op weg helpen, verrassen of het ze juist lastig maken. Hij kan nietsvermoedende gamers vervloeken of zij aan zij met ze vechten tegen een nieuwe horde monsters.
Wanneer bijvoorbeeld een neutrale reuzendraak opeens wordt overgenomen door een Dungeon Master én die keert zich tegen jou en je reisgenoten, dan zijn de druiven zuur. Maar dit is pure fun, zowel voor de kerkermeester als voor de medespelers!


Wat staan jullie daar nou? Nog nooit een vrouw met een kroon en korte broek in een doorzichtige bol zien lopen?


Hé nou moeten jullie wél kijken. Loopt een chick in haar blote reet voorbij!"


Ze kosten een paar centen maar ze geven ook de hele nacht licht

AURORA TOOLSET

Mocht je na de singleplayer en de Dungeon Master sessies nog meer dorst hebben naar Neverwinter actie, dan kun je creativiteit uitleven met de Toolset. Hiermee kun je eenvoudig je eigen queesten ontwerpen, opgedeeld in 'features', 'groups' en 'terrain'.
Naast omgevingen en voorwerpen kun je ook wapens bepalen qua uiterlijk, magie en schade. En met de Conversation Editor zijn complete interacties (vragen en keuze uit antwoorden) met NPC's te bouwen. Specifieke animaties - zoals het schudden van het hoofd bij verbazing - zijn te koppelen aan dialogen.
De Mod community is al bezig om tientallen extra kerkers in elkaar te knutselen. Er gaan zelfs geruchten over Total Conversions, zoals een Lord Of The Rings variant.

VAMPIEREN MEESTER

Vampire - The Masquerade: Redemption bracht destijds een soortgelijk Dungeon Master principe in haar spel maar die kaars doofde al na enige maanden uit. Nu liggen de kansen voor Neverwinter Nights zeker in Amerika vrij gunstig maar je kunt je afvragen of dit principe ook hier aanslaat.
Echter, zelfs als de multiplayer niet je ding is, belooft BioWare met de singleplayer campagne een slordige 60 uur gameplay. En dat is heel wat meer dan de laatste tijd het geval is met veel videogames. Mocht je dus wild gaan van het Dungeon Master gegeven, pluk dan ook eens het zeer leuke en grafisch nog steeds indrukwekkende Vampire uit een budgetbak.


26000 Volt in z'n bast, een pijl door z'n ribbenkast en keihard op z'n pan gejast. Einde level is voor deze gast!

CHECK DE POSTER OP P. 42/43

Digital Eclipse / Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.universalheroes.com/game_themovie.html — GAME BOY ADVANCE

JAN	GRAPHICS	7	REPLAY	6	GAMEPLAY	7	SCORE 70

Over de game Spider-Man: The Movie lopen de meningen nogal uiteen. Onze voormalige coverview viel bij release op sommige puntjes toch wat tegen. De vrijheid en de bewegingen van Spidey zijn subliem maar de gameplay (honderden mannetjes á la Double Dragon in elkaar beuken) werd wat saai.
Voor een PS2, GameCube of Xbox game dan, want laten de mannen van Digital Eclipse nu zo'n beetje al die elementen op versimpelde wijze in de GBA versie hebben weten te proppen en daar hanteren we natuurlijk andere criteria voor.
Zo heeft Spidey ook in zakformaat een veelvoud aan moves, zijn er fraaie animaties en heldere kleuren en combineert het spel platform, combat en webswingen op aantrekkelijke wijze. Jammer is echter dat combo's erg lastig uitvoerbaar zijn en – mochten ze wel lukken – er tussendoor een delay optreedt.
Daarnaast is ook de A.I. van de baddies, evenals de level bosses Vulture, Shocker en natuurlijk de Green Goblin nogal ondermaats; het is dan ook redelijk simpel om al dit tekenfilmtuig te verslaan.
Toch weet de GBA titel de sfeer van de comics knap te simuleren en is dit gewoon een leuke mini-Spider-Man game. 'Leuk' had echter 'behoorlijk goed' kunnen zijn wanneer de besturing verfijnder geweest was en de tegenstand van vooral de levelbazen beter was uitgewerkt.


SPIDER-MAN: THE MOVIE

Codemasters / Tel:055-5263940 / www.codemasters.com — PLAYSTATION 2

BORIS	GRAPHICS	4	REPLAY	3	GAMEPLAY	3	SCORE 31

Soldier of Fortune is een begrip; een bloed, darmen en hersens spektakel dat de lat voor viezigheid zo veel hoger heeft gelegd op de PC... het is de moeder van alle vunzigheid
Gelukkig waren de meeste gamers inclusief de makers, al vrij snel uitgekeken op het simplistische concept en bleek Soldier of Fortune 2 veel meer diepgang te bezitten.
Dat neemt in deze industrie natuurlijk niet weg dat de Gold Edition van de eerste SOF toch nog even op de PlayStation 2 moest worden uitgebracht en wij kunnen er niet veel anders mee doen dan even kort reviewen, zodat we deze shit zo snel mogelijk weer kunnen vergeten.
Ten eerste: het spel is lelijk.
Ten tweede: het speelt voor geen meter.
Ten derde: de besturing zuigt.
Ten vierde: deze shit is gewoon played out.
Het is klaar. Been there done that.
Weg met die troep. Ik hoop dat de persoon bij Codemasters die verantwoordelijk is voor deze rommel, geen vinger meer mag uitsteken in een poging nog zo'n game te maken.
Het saaie wezenloze geknal dat werkelijk geen enkele intelligentie vraagt, verveelt al na enkele minuten.
Kun je nagaan als je deze game tig uur moet spelen om 'm te reviewen. Dat is pas ziek.


SOLDIER OF FORTUNE: GOLD EDITION

Traveller Tale's / Universal Interactive / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.crashbandicoot.com — XBOX

JAN	GRAPHICS	8	REPLAY	5	GAMEPLAY	7	SCORE 65

De Xbox versie komt later dan de PS2 versie maar denk niet dat er iets wezenlijks veranderd is aan deze platform-adventure met de vuilgrijzende Crash in de hoofdrol.
Wat ooit dé mascotte moest worden van de PlayStation, is alweer een tijdje geleden door haar oorspronkelijke bedenker (Naughty Dog) in de uitverkoop gedaan en sindsdien is de serie er niet beter op geworden. Niet dat je je niet vermaakt met de jump & run onderdelen van Crash; fans van de serie vinden zonder twijfel hun nodig portie fun. In het bijzonder de voertuigonderdelen (mijnkarretje rijden, vliegtuigje vliegen) zijn erg leuk. Helaas is het voor de ervaren gamer allemaal veel te eenvoudig en daardoor te snel afgelopen.
Verder voelt tijdens de 'gewone' gameplay de besturing wat uit balans met als gevolg dat je nogal eens of te verre of te korte sprongen maakt. Ook een extra level of nieuw karaktertje had niet misstaan want de Xbox versie is nu slechts een tikkie mooier en (beduidend) sneller dan de PS2 Crash.
Heb je die PS2 versie nooit gespeeld dan is dit een aardige platformer; bedenk echter wel dat het binnen een paar uur bekeken is. Neem dan nóg een paar uur om alle edelstenen en secrets te vinden, en je kunt Wrath Of Cortex dezelfde dag weer terugbrengen naar de videotheek waar je hem hebt gehuurd.



CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

Blue Fang Games / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.microsoft.com/games/zootycoon/dinodigs — PC

JAN	GRAPHICS	7	REPLAY	6	GAMEPLAY	7	SCORE 66

Op papier lijkt de dino add-on voor Zoo Tycoon te gek; verander je dierentuin in een heus Jurrasic pretpark met een brullende Tyrannosaurus of Brontosaurus als kroon op je collectie. Die dino's zijn ook weldegelijk aanwezig, alleen pakt het allemaal wat minder spectaculair uit dan ik had verwacht. Je kunt allemaal verschillende dino's op laten voeden door wetenschappers en daar vervolgens diverse attracties omheen bouwen. Echter, de beesten zelf doen eigenlijk vrij weinig; een beetje rondstampen en af en toe een oerbrul uitkramen, meer niet.
Uiterlijk zien ze er aardig uit maar Blue Fang Games had hier veel meer uit kunnen halen. Sowieso oogde Zoo Tycoon al ietwat gedateerd en Dinosaur Digs kan op dat vlak niets toevoegen.
De kooien van de diverse dino's zijn anders dan die van je reguliere diersoorten (laserhekken, dat soort stuf). Mochten de geschubde reuzen tóch uitbreken, dan krijg je niet de panische chaos waar je stiekem op hoopt. De uit hun krachten gegroeide reptielen kunnen weinig schade veroorzaken en een reddingsteam met hightech apparatuur schiet het betreffende beest snel in slaap zodat je 'm weer in zijn kooi kan zetten.
Dat laat je als hoofdoppasser met een vreemd gevoel achter en ook je virtuele bezoekers vinden de springende aapjes of grommende leeuwen vaak interessanter dan de prehistorische wezens die uiteindelijk veel saaier zijn dan je van te voren had verwacht.


ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS

PC — 4D Rulers / Dreamcatcher / HomeSoft / Tel: 023- 5530130 / www.dreamcatchergame.com

SCORE 76 — GRAPHICS 7 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 7

Gore mixt verschillende onderdelen van reeds bestaande shooters tot een simpele maar verslavende game. Zowel in singleplayer als multiplayer behoorlijk funny en vooral lekker snel!


JAN



GORE

Gore heeft de nodige vertraging opgelopen, maar de knalgame van het onbekende 4D Rulers is nu eindelijk klaar. Kan de shooter zich staande houden te midden van de grote jongens?

Lange tijd hadden ontwikkelaars van 4D Rulers het plaatje volkomen helder: een lekkere online shooter die het beste van de bestaande knallers moest verenigen, uiteraard met de nodige aanpassingen en een eigen gezicht.
Waar singleplayer shooters worden uitgesteld om alsnog een multiplayer component bij te bouwen, deed Gore het andersom. Tijdens de ontwikkeling bedacht men dat er toch ook maar een singleplayer gedeelte bij het spel moest komen. Uiteraard leverde dit de nodige vertraging op maar hierdoor is Gore wel een completer product geworden.

MULTI

Gore is een lekkere laagdrempelige shooter die de absurde snelheid en het doldrieste karakter van voorvader Doom en meer recentelijk Serious Sam in ere houdt.
Multiplayer gamen levert de nodige helse fraqfests op met een paar grappige extra's. Zo zijn er de blauwe stamina bollen die je moet opslokken wil je je uithoudingsvermogen op pijl houden. Blijf je heen en weer rennen en vergeet je deze snoepjes op te eten, dan word je moe, kun je niet meer sprinten en ben je een sitting duck voor de tegenpartij.
Leuk is dat je deze blauwe bollen ook kapot kunt knallen, evenals de andere powerups. Dit brengt een tactisch element met zich mee. Het vernietigen van powerups zorgt altijd voor een explosie en dus liggen de maps in principe bezaaid met op scherp staande landmijnen.
Diverse klassen (zwaar, middel en licht) mixen daar een bekend Fortress sausje doorheen waardoor goed georganiseerde teamplay in sommige speelmodes een must is.

SINGLE

De singleplayer campagne van Gore bewandelt de bekende shooterpaden. Als UMC officier in opleiding is het jouw taak om een organisatie genaamd de MOB uit te schakelen. Daarvoor heb je zeventien levels de tijd, begin je met standaard wapens en idem dito tegenstanders en evolueer je naar gelang je verder speelt. De verschillende klassen en verwoestbare powerups uit de multiplayer zijn hier weggelaten. Helaas is de stamina-simulator wèl aanwezig en dat werkt in singleplayer juist storend.
Opmerkelijk is dat men de traditionele gesloten deuren, schakelaars en keypads achterwege heeft gelaten. Slechts hier en daar staat een ladder om hogerop ergens te snipen, maar voor de rest is de game rechttoe, rechtaan. Rennen, knallen, duiken, springen, vallen, opstaan en weer doorgaan met ratelen wel te verstaan. Al met al is de singleplayer zo origineel als het motief van een Gamma behangetje, maar de fun en de 'pace' maken veel goed.

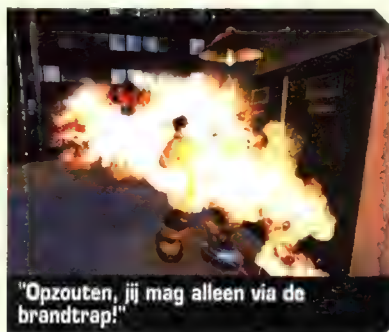
EIGEN STEKKIE

Technisch gezien doet Gore het niet slecht. De game moet weliswaar buigen voor de nieuwe Unreal engine zoals die is toegepast in UT 2003 en ook Quake III is een maatje te groot, maar de graphics doen hun ding en geven Gore een eigen cult karakter. De levels zijn niet altijd even geslaagd. Diversiteit genoeg in uiterlijk maar de opbouw en de architectuur is behoorlijk saai. Daarbij komt dat de arena's wel wat ruimer van opzet hadden mogen zijn. Nu ren je er redelijk snel doorheen, wat wel weer bij het karakter van de game past: run, shoot, kill.
Ik heb me over de hele linie toch goed vermaakt met Gore. Het biedt behoorlijk wat replay en de singleplayer is een aardige aanvulling op de fast & furious gameplay van het online gedeelte.
Daarbij komt dat de game zeer MOD vriendelijk is en je zo ongeveer alles aan het spel kan veranderen. Nieuwe maps en karakters zijn dan ook reeds in de maak en dat duidt er mede op dat Gore een eigen plaatsje in het shooter genre heeft veroverd.


Voorzichtig dit is Al Gore, de chief, zie je aan z'n aanvoerdersband.



"Ik föhn het haar maar even meneer, er staat buiten een verrassend fris windje voor de tijd van het jaar."


"Opzouten, jij mag alleen via de brandtrap!"


Die heeft z'n ogen niet in z'n zak zitten, alhoewel...

Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.infogrames.co.uk — PLAYSTATION 2

SKATE — GRAPHICS 7 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 7 — SCORE 74

Dit jaar, in tegenstelling tot voorgaande jaren, opvallend genoeg geen vloedgolf aan footie manager sims. Gelukkig doet Infogrames nog wel een duit in het zakje.

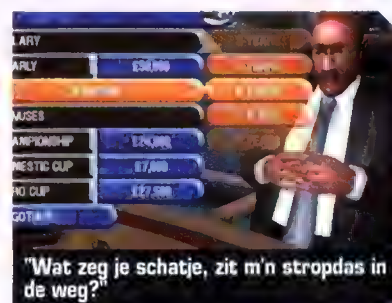
PREMIER MANAGER 2002

Ik begon al bijna te denken dat de overkill aan dit soort games dit jaar leidde tot de ondergang van het genre maar da's natuurlijk onzin, want er zijn nog steeds volop gasten die zich weken, zoniet maandenlang geobsedeerd bezighouden met football managersims.
Ook ik, als ik daar de tijd voor heb. Ooit heb ik daarbij een zwak gekregen voor Codemasters' LMA Manager-serie, alleen werd daar buiten Engeland tot mijn grote spijt niet veel mee gedaan.
Toch vond ik ook dat Infogrames' Premier Manager-serie z'n mannetje stond en nu heb ik dus de laatste editie op de PS2 gechecked, en ik moet zeggen; ook nu valt ie me weer niet tegen.
De vijf landen die alle clubs uit de hoogste en lagere divisies leveren zijn Spanje, Italië, Engeland, Duitsland en Frankrijk. Helaas geen Nederland (evenals de sowieso minder interessante Belgische competitie), wat deze game voor ons natuurlijk wat minder aantrekkelijk maakt om aan te schaffen.
Toch is de inspanning die men bij Infogrames gedaan heeft prijzenswaardig te noemen. De interface van de game is namelijk geheel vernieuwd, met onder meer de aardige toevoeging van 3D characters (van de voorzitter achter z'n bureau tot de fysiotherapeut in de herstelruimte).
Centraal staat je elektronische agenda waarin onder meer de nog te spelen wedstrijden en afspraken met zaakwaarnemers, coaches, voorzitters en journalisten staan. Dit soort dingen zorgt ervoor dat je jezelf gaandeweg niet compleet blindstaart op enkel cijfertjes en statistieken. Een leuke afwisseling dus.

AFGEBEULDE SPELERS

Het leuke van PM 2002 is dus dat characters een veel grotere rol vervullen. Gesprekken kunnen regelmatig alle kanten opgaan, afhankelijk van de antwoorden (meestal vier verschillende) die je geeft.
Zo zul je het met je voorzitter regelmatig over 't financiële plaatje hebben. Een positief antwoord zal hem een stuk minder pissig maken dan een negatief antwoord. Heel funny, plus het heeft invloed op je hele functioneren binnen de club. Het is alleen jammer dat conversaties alleen leesbaar en niet hoorbaar zijn, want dat had het wel compleet gemaakt.
Gaandeweg zag ik verschillende zaakwaarnemers, coaches etc. met dezelfde koppies opduiken; dat had best wat beter uitgewerkt mogen worden, evenals sommige andere onderdelen in de game die bij mij soms tot lichte irritaties leidden.
Dat geldt niet voor het geluid, want dat is zwaar oké; van noppen in de kleedkamer tot spelers die afgebeuld worden in de herstelruimte.
Ook kent de game voldoende diepgang, wat zorgt voor een langere houdbaarheid. De wedstrijden zelf zien er helaas niet uit maar gelukkig kun je de snelheid flink verhogen. De minpuntjes daargelaten is PM 2002 gewoon een geslaagde poging om dit genre wat toegankelijker en lekkerder speelbaar te maken. ◄


"Oké, kom maar meteen onder m'n bureau zitten."


"Wat zeg je schatje, zit m'n stropdas in de weg?"

JoWood / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.hotel-giant.com — PC

SKATE — GRAPHICS 6 — REPLAY 6 — GAMEPLAY 6 — SCORE 62

Je kon er natuurlijk op wachten hè, een sim die zich focust op het opbouwen en managen van een hotelketen.

HOTEL GIANT

Idioot eigenlijk, dat niemand eerder op het idee is gekomen om de hotelindustrie eens flink onder handen te nemen. Ik bedoel, we hebben vandaag de dag sims die gebaseerd zijn op pretparken, winkelcentra, gezinnetjes op vakantie, dierentuinen en weet ik veel wat nog meer en stuk voor stuk zijn het moneymakers gebleken. Dan is het concept rondom een hotel-sim toch zo bedacht, of zie ik dat nou verkeerd?
Anyway, het Oostenrijkse JoWood (dat eerder onder meer Industry Giant en Traffic Giant uit de grond stampte) sprong hier wél handig op in en Hotel Giant is het gevolg.


"Op naar de nul zetels!", schreeuwde de ober, waarna hij het bord Spaghetti in het gezicht van de vrouw plantte.

BOUWEN EN KNAKEN MAKEN

Het idee behoeft nauwelijks uitleg: bouw een hotel en richt het in zoals jij wilt (al is het met beperkte financiële middelen, zoals gebruikelijk) en zorg er vervolgens voor dat je je gasten tevreden houdt. Op die manier komen er meer knaken in het laatje en kun je gaandeweg uitbreiden. Als je je zaakjes een beetje slim aanpakt, kan je uiteindelijk zelfs een hele hotelketen opzetten.
De game telt drie campaigns: Learning Campaign (lekker om mee te beginnen), Hotel Giant Campaign, waarin je achttien verschillende scenario's voor je kiezen krijgt en de Random Campaign, die je, afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad, steeds weer een andere opdracht meegeeft. Kortom: genoeg shit dus om je vele uren zoet mee te houden. Als je dat volhoudt, althans.


"Ober, er kruipt een rat over m'n nasi!"

SLAAPVERWEKKEND

Nu vraag je je natuurlijk af wat ik precies bedoel met die laatste zin. Wel, op zich is het allemaal best leuk en aardig om een tijdje bezig te zijn met het opbouwen en managen van je eigen hotelletje, maar al snel komen er problemen aan het licht die het spelen van deze sim niet bepaald een pretje maken.
Zo had het managementgedeelte wel wat meer uitgediept mogen worden en had er wel wat meer humor (tja, Oostenrijks hé) en andersoortige vormen van entertainment in gekund. Tuurlijk is het leuk om een gast onder de douche te horen zingen of om kids videogames in de speelhal te zien spelen, maar écht funny wordt het nergens.
Daarnaast willen gasten nog wel eens onverklaarbare handelingen verrichten wanneer je ze wat langer volgt (zo zag ik hier en daar wat peeps zomaar tegen muren aanlopen) en zijn de scenario's vaak oninteressant.
Van de achtergrondmuziek werd ik al snel leip (afgrijselijk neppe jazz-deuntjes, aarggh!!!) en van die 'wannabe The Sims'-graphics (bijna hetzelfde, maar dan minder) werd ik ook niet echt blij. En nee, er wordt niet gevoosd in de hotelkamers, dus daar hoef je de game ook niet voor aan te schaffen.
Laatste opmerking: de game start na installatie niet op; daar moet je eerst een patch voor downloaden op het net. Nep hè? ◄

PC

Red Storm / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubisoft.com

SCORE 70

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
7	7	7

Deze Rainbow Six voor groentjes is een aardig opwarmertje voor Raven Shield en de midprice is gezien de inhoud terecht.

JAN



THE SUM OF ALL FEARS

Er komen de laatste tijd meer Tom Clancy games uit dan Star Trek spellen. Red Storm hoopt met Sum Of All Fears mee te liften op het succes van de nieuwste Clancy film en komt met een gelijknamige game...

Eigenlijk heeft de game weinig met de film van doen. Je speelt niet met hoofdrolspeler Ben Affleck, de andere karakters uit de film zijn in geen velde of wegen te herkennen en ook het verhaal is veel vager dan de rolprent. Ook nu is er wel degelijk een terroristische dreiging maar aan de achtergrond en de beweegredenen van de baddies wordt nauwelijks aandacht besteed.
Je speelt een elite FBI Hostage Rescue Team en in twaalf missies doe je eigenlijk niets meer dan baddies neerknallen, gijzelaars redden en af en toe een koffertje met ultrageheime documenten veilig stellen. Weinig nieuws onder de zon dus. Degene die echter dezelfde Rainbow Six tactieken en diepgang verwachten als in de vorige games, komen bedrogen uit. Alle tactische elementen uit de vorige delen zijn nagenoeg verwijderd en de game is over de hele linie gewoon veel makkelijker. Red Storm gaat hier duidelijk voor een filmpubliek en niet voor de hardcore Rainbow Six fans.

RAINBOW SIX ARCADE

Ondanks de laagdrempelige gameplay, valt niet te ontkennen dat Red Storm opnieuw laat zien dat ze leuke games kunnen maken, waarbij de gamers die al afhaakten na het bekijken van het planningsschema van de vorige RB zesjes, nu met een paar muisklikken in de actie zitten.
Sterker, je kunt het jezelf echt belachelijk makkelijk maken. Zo kun je auto-aim aanzetten waardoor je met de precisie van een volleerde sluipschutter iedere militant in Virtua Cop stijl om zeep helpt en geeft een stress-indicator via rode stippen aan waar de boefjes zich verscholen houden.
Allemaal leuk voor mensen die nog nooit een team-based stealth shooter hebben gespeeld maar niet voor de doorgewinterde gamer die alle delen van Rogue Spear, Ghost Recon en RB 6 in zijn kast heeft staan. Natuurlijk zijn deze opties allemaal uit te vinken en kun je eventueel het plannen zelf doen maar dan nog blijft het een "RB Six-light". Dat maakt het spel er niet minder om, alleen minder geschikt voor de hardcore gamer.

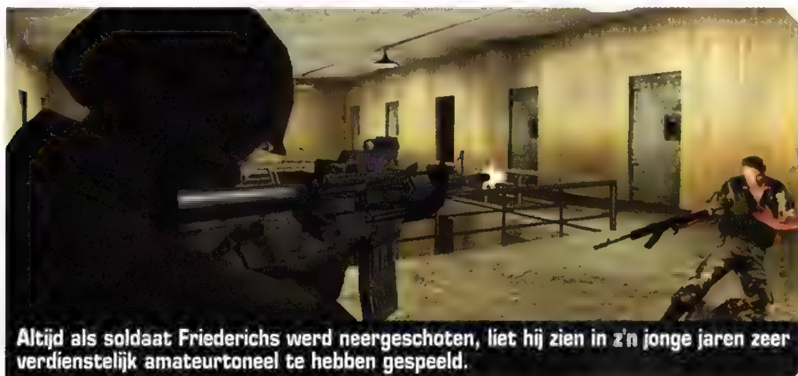
AANVAARDBAAR

Helemaal vanzelf gaat 't echter niet; ook in SOAF kun je slechts een paar kogels opvangen voordat je naar de eeuwige jachtvelden reist en is hantering van de Duke Nukem speelstijl niet aan te raden. Je zult met je team moeten werken (een flashbang granaat doet wonderen) en je moet behoorlijk sneaken en dekking zoeken alvorens je de vijand kan uitschakelen; daar kan je af en toe gamende buurman nog een aardige kluif aan hebben. Stel je van te voren in op een gestripte RB 6 game en het is best fun met deze 'optelsom van alle angsten', al blijft er een gevoel hangen van een gerushed product dat gelijktijdig met de film in de bioscopen moest liggen. De settings zijn saai en leeg, de looks zeker aanvaardbaar maar – na het zien van de Raven Shield engine in actie – een tikkeltje achterhaald en de game is redelijk snel uit te spelen.
Ook andere bekende elementen keren terug maar meer voor de vorm dan de inhoud. Je kunt teammaten en hun uitrusting kiezen, zonder dat dit daadwerkelijk uitwerking heeft op de afloop van een missie.
Ook de maps als zodanig zijn overzichtelijk en spreken niet echt tot de verbeelding. Standaard locaties waarvoor niet al te veel tijd aan de tekentafel is besteed. De multiplayer opties zijn aardig maar daar komt de gemiddelde shooterfan zijn bed niet voor uit maar, nogmaals, voor hen is deze game ook eigenlijk niet bedoeld. ◀


Lekker spelletje zeg; zijn we daar effe life getuige van een standrechtelijke executie!


Ai wat laag; bij voetbal noemen we dit natrappen!


Hij moest eens weten wat 'm boven het hoofd hing. Wij weten 't al.... twee handen!


Altijd als soldaat Friederichs werd neergeschoten, liet hij zien in z'n jonge jaren zeer verdienstelijk amateurtoneel te hebben gespeeld.


In sommige appartementen bleek het vrijwel onmogelijk het achterstallige abonnementsgeld voor de leesmap te incasseren.

Arush Entertainment / 3Drealms / HD Interactive / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.dukenukemmp.com PC

J.J.

GRAPHICS 7 REPLAY 5 GAMEPLAY 6 — SCORE 67

Laten we hopen dat Duke Nukem Forever en heel stukkie beter wordt, want zo mag mijn held niet aan z'n einde komen.





Scène gejat uit An American Werewolf in London.



"Hé Duke, naar betaalde liefde op zoek? Nou da's dan boffen, voor een meier kan ik je ballen afstoffen."



'Attentie, attentie, op het station zijn zakkenrollers actief. Let op uw persoonlijke bezittingen!'

DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT

The Dukester is eindelijk back in business. Is dit de rentree waar we op gewacht hebben of verpest dit spel vele good old memory's?

Terwijl we echt al tig jaar zitten te wachten op Duke Nukem Forever (medio 2003??), komt Arush Entertainment met Duke Nukem: Manhattan Project. Geen first person shooter, maar een third person sidescrolling platformspel. Een ode aan het begin van de Duke Nukem serie.
Het verhaal slaat zoals vanouds helemaal nergens op. Mech Morphix en zijn mutanten hebben GLOPP-bommen aan schaars verklede vrouwen vastgekoppeld. Als de bommen afgaan zal er van New York niet meer over zijn dan een smeulende puinhoop.

SIMPEL

Ik ben al jaren een groot fan van Duke en je zult dan ook begrijpen dat ik elke DN-game dik onder de loupe leg. Het blazoen van mijn held mag niet door middelmatige developers bezoedeld worden... helaas is dat wel gebeurd met Duke Nukem: Manhattan Project.
DNMP is een actie platformer van het allersimpelste soort. Je springt en rent vooruit of omhoog en maait tegelijkertijd alle vijanden neer. Hoe meer vijanden je killt en Nukes je vindt, des te meer EGO Duke krijgt. En hoe hoger het Ego, hoe heftiger de ammo en voller je health-meter. Het lijkt allemaal verdacht veel op games als Prince of Persia.

SINGLEPLAYER: 10 UUR

Helaas blijft 't niet bij simplistische gameplay, ook de tegenstand in DNMP zal niemand verontrusten. Slechts de eindbazen leverden wat probleempjes op, maar de oplossing lag vervolgens meer bij trial en error dan dat ik echt inventief te werk moest gaan. En dat laatste aspect maakt platformgames juist zo leuk. Check maar eens een game in dit genre van Nintendo.
Nog een minpunt is de lengte van het spel. Een geoefend gamer heeft DNMP in een uurtje of tien uit en dan... dan is er niets meer; geen multiplayer, geen extra's, niets. Verder kan ik mij moeilijk voorstellen dat er ook maar één weldenkend mens is die het spel nog een keer wil uitspelen. De levels zitten zo vanzelfsprekend in elkaar dat je al de eerste keer bijna alle secret levels ontdekt. Ten tweede is de tegenstand dus van een dermate laag niveau, dat twee keer spelen feitelijk niets oplevert.



Nee Duky, dat was geen schot, er barstte een knoop van m'n jurk en die ging dwars door het raam.

DUKE EN TIETEN

Grafisch is DNMP ook niet echt top of the bill. De beelden zuigen niet en de toevoeging van 3D aan het platformspel wordt her en de leuk uitgewerkt (soms loop je opeens rechtdoor de hoek om, metro's die op je afkomen, etc), maar wedijveren met het huidige 3D geweld op de PC kunnen ze niet. Ik vind de karakters verder bonkig overkomen. Slechts Duke en de tieten van de babes zien er fresh uit, zonder dat ik er echt opgewonden van raakte. De omgeving, die lijkt op New York zonder dat je herkenbare objecten ziet, is erg repetitief en spreekt dus nauwelijks tot de verbeelding.
Ook van de sound werd ik niet vrolijk. De kreten die Duke af en toe loslaat zijn weliswaar grappig maar het is allemaal wel erg karig. Het achtergrondgeluid is zelfs ronduit matig met wat vage muziek en knallen. Duke kan beter.
Al met al is DNMP geen spel dat de mythe rond Duke in stand houdt. Het is niet meer dan een inwisselbare platformgame. Goed voor een dagje fun, maar te kort en te weinig uitdagend om je zuurverdiende geld aan uit te geven.



Als je er een gulden (fuck de Euro) ingooit, mag je graaien

BUDGET?

In de VS gaat Duke Nukem Manhatten Project voor 25 dollar over de toonbank en dus zou de game hier niet meer dan 60 piek mogen kosten. We weten dat echter niet zeker; zelf checken dus.

SEEKING HIGH FLYERS

145m.p.h • 14 Company cars • International travel

Could you be the ambitious high flyer we're looking for? Can you hit the ground running in a fast track, high-pressure environment? How would you cope with the spraying mud and grit of a forest pass? If skidding around blind corners at 70m.p.h sounds scary, are you sure you're right for this job? This role demands experience and skill with candidates expected to take calculated risks. Some degree of insanity is a bonus.

REF: 201 WWW.VRALLY3.COM









A CAREER ON THE EDGE

www.infogrames.com

ATARI eden STUDIOS





PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

EA Sports Big / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.eagames.nl/ — PLAYSTATION 2

JEROEN — GRAPHICS 7 — REPLAY 5 — GAMEPLAY 6 — SCORE 65

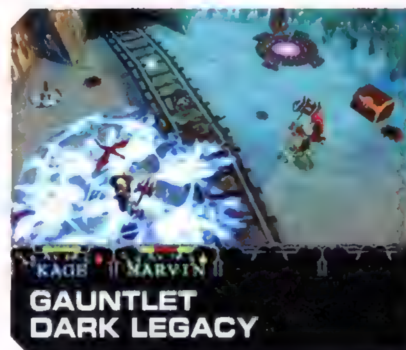
In Freekstyle is de formule die SSX zo ongekend populair heeft gemaakt klakkeloos toegepast op crossmotoren. Grote jumps, onmogelijke stunts, snoeiharde soundtrack en snelle gameplay zijn wederom het resultaat. Helaas werkt de 'SSX gameplay' niet op crossmotoren. De truckjes die je op, naast of onder je motor uithaalt, zien er alleraardigst uit, alleen zijn de banen waarop je ze uitvoert inspiratieloos vormgegeven.
Daarbij komt nog eens dat sommige jumps onhaalbaar blijken omdat er een ijzeren balk in de weg hangt of je motor gewoonweg te weinig vermogen heeft om de jump te halen.
Freekstyle zit onevenwichtig in elkaar, aan de ene kant heb je boosts nodig om je tegenstanders voor te blijven en aan de andere kant heb je daarvoor halsbrekende toeren nodig die vrijwel altijd slecht aflopen. Daar komt nog eens bij dat de tegenstand zo pittig is dat je zelfs met een volle boostmeter bijna geen tegenstander voorbij kunt razen.
Leuk is de Freekout meter die, naarmate je dope stunts uitvoert, oploopt. Eenmaal vol stelt deze je in staat een soort übertrick uit te voeren die weer resulteert in een gelimiteerde boost. Hoe meer tricks je uitvoert tijdens een Freekout des te langer de boost doorgaat.
Evenals alle andere EA Sports BIG games zitten er geheime karakters in met extra kleertjes maar ook daar zul je niet warm of koud van worden.


FREEKSTYLE

Midway / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.midway.com — XBOX

JAN — GRAPHICS 5 — REPLAY 4 — GAMEPLAY 5 — SCORE 45

De Gauntlet serie staat bekend om zijn ronduit hersenloze, hack and slash waarbij je je met een joker, wizard, bul of boogschutter een weg hakt door kerkers, kastelen, bossen en andere sprookjesachtige settings. Dat was tien jaar geleden leuk en dat had 't nu nog kunnen zijn, ware het niet dat Dark Legacy nauwelijks iets toevoegt aan haar eigen verleden.
Toegegeven, er zijn meer karakters dan de standaard vier; je kunt kiezen uit een wizard, knight, dwarf, sorceress, jester, valkyrie, warrior en archer. En er zijn zowaar enkele (hele simpele) RPG elementen doorheen geroerd, maar het blijft in al zijn eenvoud gewoon constant hakken en beuken. Vergeleken bij deze Gauntlet, is Diablo II een vreselijk, diepe action RPG.
Daarbij zijn de graphics beneden peil; de engine is gewoon gaar, de texturen vaag en de karakters bewegen als houten klazen.
Gauntlet: Dark Legacy laat zich bovendien het beste spelen in de four player mode. Maar je als je niet op een kluitje vecht, blijft een van je vrienden om de zoveel tijd steken achter een pilaar of schatkist met dank aan de camera.
En als je dan ook nog tegen tegenstanders vecht met het IQ van een pinda dan begrijp je dat het Gauntlet concept behoorlijk op de schop moet, wil de franchise nog enig respect afdwingen in de toekomst.



GAUNTLET DARK LEGACY

Disney / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.disneyinteractive.com — PLAYSTATION 2

BORIS — GRAPHICS 6 — REPLAY 6 — GAMEPLAY 6 — SCORE 60

Toen ik Disney's Stitch Experiment voor het eerst opstartte en eenmaal tevergeefs geprobeerd had om geen savegame op m'n memorystick aan te laten maken, vroeg het spel me of ik zeker wist dat ik het spel wilde opstarten.
Je leest het goed, ik moest eerst op ja drukken omdat het spel me vroeg of ik zeker wist dat ik het wilde spelen. Er had toen natuurlijk al een lampje bij me moeten gaan branden want het spel vroeg me eigenlijk "ben je niet gewoon te oud voor deze shit?"
Stitch Experiment is voor heeeeele kleine kids, dat heb je nu waarschijnlijk wel begrepen en dan begrijp je ook dat deze game het niet moet hebben van een goed plot, vette aktie en tieten.
Nee, deze simpele shooter/adventure waarin het irritante beesie Stitch de hoofdrol speelt moet het voornamelijk hebben van het feit dat deze game helemaal in het Nederlands is vertaald. Dat is natuurlijk weer zo tergend slecht gedaan (hoe kan het ook anders) dat de haren in je nek van schaamte overeind gaan staan. Maar ja, het is natuurlijk wel een game voor kleine kids en die kennen geen Engels en vinden het daarom waarschijnlijk ook niet zo erg om een groen monster te horen zeggen: "Activeer het controle punt als het je te gortig wordt..".
Alle andere gamers kunnen deze titel meteen vergeten.


DISNEY'S STITCH EXPERIMENT

KCEO / Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami.com — XBOX

SKATE — GRAPHICS 8 — REPLAY 6 — GAMEPLAY 7 — SCORE 73

ISS 2? Die had ik een paar maanden geleden toch al gereviewed? Oh ja, dat was de PS2-versie. Nou, ik zou zeggen: lees die nog maar eens als je wilt weten wat er zoal te vinden is in de Xbox-editie, want het zijn verder qua setup precies dezelfde games.
Ook hier iets meer dan vijftig landenteams met hun echte namen, een té klein aantal evenementen om de game een lange levensduur te garanderen en een soepele arcade-achtige gameplay waar die hele FIFA World Cup 2002 een puntje aan kan zuigen.
Toch is het vooral in het begin af en toe wel een beetje lastig om een game als deze te spelen met een controller die er eigenlijk niet echt voor geschikt is. Gelukkig went het wel na een paar potjes, maar ik verkies toch een PS2- of GC-controller wanneer het op dit soort spellen aankomt.
Wel dient gezegd te worden dat de graphics wat lekkerder ogen dan op de PS2 maar dat is ook zo'n beetje het enige aantoonbare verschil.
Mijn conclusie kan ik dan ook vrij beknopt houden: als je op deze console een lekker speelbare en niet al te diepgaande footiegame wilt checken, schaf deze dan per direct aan. Wil je een game die qua gameplay realistischer is, wacht dan nog even. PES 2 laat namelijk niet al te lang meer op zich wachten.


ISS 2

PLAYSTATION
Squaresoft / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.square-europe.com

SCORE 65 | GRAPHICS 5 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 8 | JEROEN

"In 't verleden ligt het heden, in het nu wat worden zal." (Bilderdijk)

FINAL FANTASY ANTHOLOGY

Bilderdijk heeft natuurlijk gelijk, alles wat in het verleden is gebeurd, heeft invloed op wat er vandaag de dag gebeurt en dat heeft op zijn beurt weer invloed op wat er komen gaat.
Zo waren de eerste delen van Final Fantasy baanbrekend te noemen, deel tien is daar meer een voorzetting van. Het is dan ook te hopen dat Square probeert te breken met het verleden anders ziet de toekomst van FF er niet al te rooskleurig uit.

STRUCTUUR

FFX was een lichte teleurstelling. Geen volledige 3D wereld en geen 'echt' vernieuwende gameplay. FF zit gevangen in zijn eigen structuur en die biedt geen ruimte voor radicale veranderingen.
Deze Anthology, vrij vertaald bloemlezing, biedt jou als speler een kijkje in het verleden. In de tijd dat de serie nog redelijk vernieuwend was.

IV & V

Final Fantasy IV introduceerde het zogenaamde Active-Time-Battle systeem. Geen ouderwetse turn-based gevechten, maar gevechten terwijl de tijd doortikt. Weliswaar was het ATB niet realtime en hadden de gevechten nog steeds een turn-based jasje, toch mogen we spreken van een gezichtsbepalende vernieuwing. Ook het Party Systeem werd opnieuw uitgevonden.
Deel V deed het nog eens dunnetjes over en scherpte het ATB systeem aan. Door een simpel tijdbalkje in beeld te brengen, wist de speler wie er wanneer aan de beurt was. Aan de hand van dat tijdbalkje konden ook tactische beslissingen genomen worden.
Deel vijf introduceerde eveneens een nieuw Job Systeem. Hierin had de speler invloed op welke eigenschappen een personage toebedeeld zou krijgen. In deel IV werd immers nog opgelegd welke personages zich bij je aansloten. De ene keer had je dus een White en een Black Mage en de andere keer alleen een Black Mage. In deel vijf lag deze keuze bij jou, maak je van je hoofdpersoon een ridder, dief of tovenaar. Allen hadden ze plus- en minpunten maar door de juiste combinatie te maken kon je een goed uitgebalanceerd team maken.


Hetzelfde probleem dat Ed met zijn Renault Laguna Grand Familia heeft

Het Job Systeem is jammerlijk gesneuveld. Tegenwoordig word je dus opgedragen met welke personages je de strijd aangaat met het kwaad. Hoewel je in FFX natuurlijk de keuze hebt om te switchen tussen personages tijdens een gevecht.

TWEE HALEN...

Heb je zin om je wat meer verdiepen in de wereld die Final Fantasy heet, dan raad ik je zonder meer aan deze game(s) aan te schaffen. Voor ongeveer 35 Euro haal je twee klassiekers in huis. Je moet echter wel even door de retro look van de games heenkijken; het is namelijk 16 bit kwaliteit, dus reken er op dat het allemaal een beetje pixelig aandoet.


"Laat ze maar uitrazen, die gasten hebben de conditie van een aan heroïne verslaafd jachtluipaard."

XBOX
Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami.com/main/games/airforcedeltastorm

SCORE 62 | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | SKATE

De flightsim met arcade trekjes Deadly Skies begint veelbelovend maar wordt al snel zo eentonig dat de verveling toeslaat.

DEADLY SKIES

Eerst maar even ter verduidelijking: op de site van Konami CE America vind je de titel Deadly Skies niet terug. Wel (zoals je op het bovenstaande adres kunt terugvinden) staat er een hoop info over Air Force Delta Storm. Nou, da's dus dezelfde game, alleen vonden ze het in de V.S. blijkbaar nodig om er een andere titel aan te verbinden.
Anyway, deze flightsim speelt zich af in de nabije toekomst waarin onze planeet pas écht goed vol blijkt te zitten en er te weinig voedsel voor iedereen is om te overleven. Het verschil tussen arm en rijk is enorm, waardoor de arme landen besluiten de krachten te bundelen en het op te nemen tegen de rijke landen, die nogal gierig zijn en hun voedsel weigeren af te staan.
Nu ben jij een piloot die deel uitmaakt van de Allied Forces (de troepen met de centen) en samen met je collega's moet je ervoor zorgen dat de United Forces (de arme stakkers) de boel niet komen overnemen. Oeeeeh, wat een spannend en origineel plot! Not...

VERVELING

Natuurlijk is de verhaallijn niet van al te groot belang in deze flightsim met arcade-elementen. Knallen, dat is waar het om gaat! Met ruim vijftig missies en meer dan zeventig levensechte (waaronder de F-14D Tomcat en de, jawel, S-37 Berkut) en fictieve vliegtuigen mag je er ook wel vanuit gaan dat dit veelvuldig zal gebeuren.
Echter, al snel zul je merken dat er helemaal niet zoveel aan blijkt te zijn. Oké, de bediening van de vliegtuigen is dik in orde en makkelijk genoeg voor gasten die dit soort games niet al te vaak spelen en ook zien de vliegtuigen er supergedetailleerd uit; het probleem zit 'm in de variatie van de missies, of beter gezegd, het gebrek eraan.
Kies uit missies die in de vorm van stippen zijn aangegeven op een soort bordspel-achtig ding en knal een paar vijanden af die zich ter land, ter zee en vooral in de lucht bevinden. Missie geslaagd? Geld innen en eventueel een nieuw vliegtuigje kopen. Vervolgens een of twee sub-missies klaren (die vaak in een zucht en een scheet over zijn) en hop, door naar de volgende missie, waar er dus ruim vijftig van zijn.
Nou, ik ben niet tot dat aantal gekomen en daar schaam ik me ook niet voor; 't gaat gewoon te snel vervelen. Als je dan ook nog in ogenschouw neemt dat de meeste sounds te triest voor woorden zijn en de textures van veel omgevingen helemaal om te janken, dan zul je net als ik tot de conclusie komen dat je Deadly Skies maar beter gewoon een dag of twee kan huren. Koop liever een andere game waarbij de verveling en irritatie niet zo snel toeslaan.


Zeker een showroom modelletje met lichte schade.



Vijand op drie en een halve minuut voor twaalf.


En van die gasten gaan wij een zooitje JSF's kopen?!

Kamehan Studios / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.tactical-ops.to PC

JAN GRAPHICS 8 REPLAY 6 GAMEPLAY 6 SCORE 60

Tactical Ops is een UT conversie die redelijk populair is bij de online shooter gemeenschap. Infogrames hoopt er met een retail versie ook nog wat geld uit te slepen.

TACTICAL OPS
ASSAULT ON TERROR

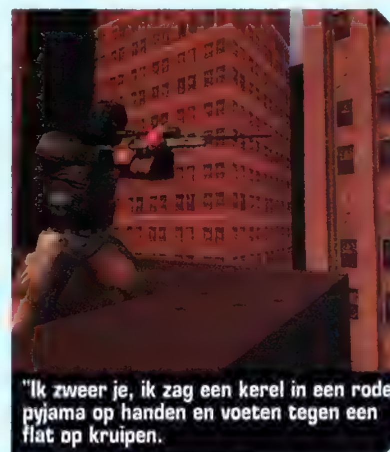
Ik krijg hier net zo'n nare smaak van in mijn mond als toen Counterstrike opeens in een doosvorm in de winkels verscheen. Waarom geld incashen op een game die je gratis kunt downloaden via het internet?
De eerlijkheid gebied te zeggen dat Tactical Ops in doosvorm met meer models en meer maps komt. Met name die speelmaps zijn erg leuk en het is een beetje flauw dat je die dan weer niet kunt downloaden. Maar goed, je krijgt dus nog wel wat nieuws al vind ik de meerwaarde nihil. Bovendien hanteer je bij een gratis MOD toch altijd andere criteria dan bij een game uit een kartonnen doosje. En als boxed game vind Tactical Ops op veel punten tegenvallen.
De game ziet er gelikt uit, de modellen ogen smooth en de wapens komen in allerlei vormen en maten. De gameplay is echter voor een full boxed game middelmatig en er zijn gewoon vele betere variaties voorhanden.


Pas op je veter zit los, straks struikel je nog.


Natasha wordt geraakt... of geeft ze de geraniums water?

IEDER VOOR ZICH

Tactical Ops komt nog het dichtst in de buurt van Counterstrike. Echter, de titel en de gamestructuur beogen tactische gameplay onder andere in de vorm van allerlei map objectives. Enigszins vergelijkbaar met Global Ops. Denk daarbij aan het opblazen (terroristen) dan wel verdedigen (good guys) van een wachtpost. Of het redden/vasthouden van gijzelaars.
Leuk bedacht, maar in de praktijk komt het er niet van. Waarom niet? Omdat je geld verdient als je tegenstanders omlegt en met die cash koop je betere guns.
Kon je Global Ops samen een kill maken of elkaar helpen, hier verzandt dat al snel in blazing guns stijl en ieder voor zich en dus gaat het teamelement volkomen verloren.
Wil je dan nog oefenen met de bots? Doe maar niet want die zijn meestal te stupide voor woorden. Verhoog je hun A.I. dan worden ze soms weer onverslaanbare killers. De balans is totaal zoek. Bovendien blijven de bots plakken, in muren steken of vinden ze hun route niet. Als MOD is dat allemaal nog vergefelijk, als retail game niet.


"Ik zweer je, ik zag een kerel in een rode pyjama op handen en voeten tegen een flat op kruipen.

Sega / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.sega.com GAMECUBE

SKATE GRAPHICS 7 REPLAY 6 GAMEPLAY 4 SCORE 59

Virtua Striker 2002 kent behoorlijk wat verbeteringen en vernieuwingen, maar kampt helaas nog steeds met dezelfde problemen als de voorgaande edities.

VIRTUA STRIKER 2002

Ik waarschuw de fans (alle dertig) van de Virtua Striker-serie alvast: deze review zal jullie hoogstwaarschijnlijk niet bekoren. Het feit dat er niet eens een voldoende vanaf kan, moet jullie pijn doen, is het niet? Jullie zullen de game met z'n vele nieuwe features en vernieuwde graphics het liefst de hemel in geprezen willen zien, maar sorry, ik ga daar niet in mee.
Tuurlijk, Virtua Striker 2002 kent aardig wat nieuwe toevoegingen die onder meer de variatie en houdbaarheid absoluut ten goede komen, alleen lukt het mij maar niet om de grootste hindernis, de gameplay, te nemen zoals ie is.
Laat ik eerst maar beginnen met de pluspunten die de game kent: zo is daar naast de gebruikelijke modes (Tournament, Cup en Training) nu de Road To International Cup, een toch wel baanbrekende vernieuwing in de VS-serie. Hierin dien je namelijk als speler / manager in vier jaar tijd van een flut elftal een topteam te maken, om er vervolgens de internationale cup mee proberen te winnen.
In die vier jaar zul je trainingskampen moeten opzetten, vriendschappelijke wedstrijden spelen, zoeken naar de juiste speelwijze en je spelers middels individuele trainingen beter moeten laten worden. Petje af voor Sega dat hiermee heeft gezorgd voor meer diepgang dan in het verleden het geval was.


"Ja ik ben daar gek... zo'n vieze bal tegen m'n mooie witte schoentjes."



Gaat mis, die Duitsers kunnen alleen koppen.

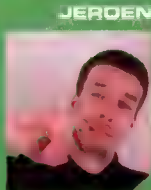
Je kunt kiezen uit 64 landenteams (waarbij de spelers fictieve namen hebben) en spelen in acht verschillende stadions. Er is in grafisch opzicht duidelijk veel aandacht besteed aan bijvoorbeeld het publiek en andere zaken op en rondom het veld. Maar begin aan een wedstrijd en de problemen tekenen zich al snel af; dankzij slechts één cameraview zul je al snel niet veel meer merken van al dat moois en de meeste spelers zijn eigenlijk niet herkenbaar wanneer ze rondrennen op het veld.
Verder is het geluid om te janken; iets meer bijpassend commentaar, minder bizarre geluiden bij tackles en slidings en veel minder irritante muziekjes hadden de game op zeker goed gedaan.
Komen we bij het grootste struikelblok: de gameplay. VS-fans zullen op dit vlak niet al te veel problemen ondervinden maar wie de meer realistische benadering van de sport prefereert, zal in no-time in zware problemen komen.
Niet alleen zul je het met een extreem simpele bediening moeten doen, de CPU bepaalt ook nog eens welke van jouw spelers in balbezit komen. Na een paar uur spelen went dat wel enigszins, maar ik bleef het klote vinden dat ik niet de volledige vrijheid had betreffende de afspeelmogelijkheden.
Gelukkig is de A.I. van je medespelers een stuk beter dan voorheen, dus veel 'soft goals' zullen er niet meer vallen. Wel veel gele en rode kaarten, omdat het goed timen van een sliding of tackle zo fokking moeilijk is, dat je een wedstrijd meer dan eens met een man of 8, 9 moet beëindigen.
Nee, Sega zal de zaken toch echt anders moeten aanpakken om mij te overtuigen van de kwaliteit die Virtua Striker-games bezitten. Daar verandert een dope optie als Road To International Cup niks aan.

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Op het moment van schrijven is het WK voetbal nog in volle gang, niet dat mij dat boeit want 11 uur vliegen hiervandaan zijn de Los Angeles Lakers kampioen geworden van de NBA. Deze jongen loopt dan ook al een kleine maand in vol ornaat (lees Kobé Bryant jersey inclusief Laker shorts) over de redactie en ik ben erin geslaagd om Muriëlle om te lullen zodat ze als Laker Girl (inclusief pompons) achter haar bureautje zit. Lekker Lekker!!

JEROEN



STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (€ 0,45 per minuut)
België: 0900 - 10 800 (€ 0,45 per minuut)

SONY INTERNETSITES VOOR SPELHULP:
www.playstationcommunity.nl
www.playstationcommunity.be

PC

GTA 3





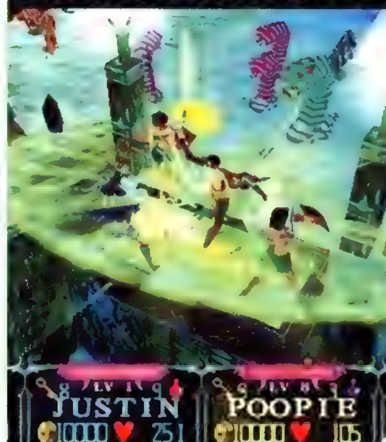
Invullen tijdens het spelen.

ANICESETOFWHEELS	Geen Chassis, alleen wielen
BANGBANGBANG	Alle auto's exploderen
BOOOOORING	Tijd gaat langzamer
CHITTYCHITTYBB	Geringe zwaartekracht
CORNERSLIKEMAD	Goed sturen
GESUNDHEIT	100% Leven (niet onsterfelijk)
GIVEUSATANK	Krijg een tank
GUNSGUNSGUNS	Alle wapens
IFIWEREARICHMAN	Meer geld
ILIKEDRESSINGUP	Ander gezicht
ILIKESCOTLAND	Misty
ILOVESCOTLAND	Rain
ITSALLGOINGMAAAD	Strijdlustige mensen
MADWEATHER	Snellere tijd
7MOREPOLICEPLEASE	Meer politie achter je aan
NOBODYLIKESME	Iedereen valt je aan
NOPOLICEPLEASE	Geen politiesterren
PEASOUP	Fog
TIMEFLIESWHENYOU	Turbo
TURTOISE	100% Armor
WEAPONSFORALL	Iedereen heeft wapens

Thomas Nieuwkoop | Tholen

NGC

GAUNTLET: DARK LEGACY





Toetst de codes in als je jouw karakter een naam moet geven.

Onoverwinnelijk	INVULN
Permanent super schot met grote crossbow	SSHOTS
Permanent Pojo de Chicken	EGG911
Permanent onzichtbaar	000000
Permanent x-ray visie	PEEKIN
Permanent volledige turbo	PURPLE
Permanent drievoudig schot	MENAGE
Permanent terugkaatsend schot	REFLEX
Permanent verklein en vergroot de vijand	DELTA1
Altijd 9 drankjes en sleutels	ALLFUL
Ren snel	XSPEED
Gooi snel	QCKSHT
10.000 goud per level	10000K
Dwerg is een grote grappenmaker	ICE600
Dwerg in SM kostuum	NUD069
Jester is een stokjesfiguur met een lachend gezicht	STX222
Jester is een stokjesfiguur met een basketbalpet	KJH105
Jester is een stokjesfiguur met Mohawk	PNK666
Knight is een Roman 48-tons tank	BAT900
Knight is een ninja (zwaard en klauwen) kostuum	TAK118
Knight is een kale man in straatkleding (Sean Gugler)	STG333
Knight is een oranje gekleurde serveerster	KAO292
Knight draagt straatkleding (Chris Sutton)	CSS222
Knight draagt straatkleding met een basketbal pet	DIB626
Knight is een quarterback	RIZ721
Knight draagt zwarte karatekleding met dunne zeisen	SJB964
Knight draagt zwarte kleding met een cape	DARTHC
Valkyrie als de grim reaper met bloederige zeisen	TWN300
Valkyrie als een Japans schoolmeisje	AYA555
Valkyrie als een cheerleader met een staf	CEL721
Warrior met een ogre kostuum	CAS400
Big Turtle Hurling attack	MTN200
Warrior met een rattenkop	RAT333
Wizard met een kwaadaardig uiterlijk	GARM99
Wizard als een zombie	GARM00
Wizard als een farao	DES700
Wizard als een alien	SKY100
Wizard als Summoner	SUM224
Eland met een granaatwerper	MSE222
Grote schildpad werpende aanval	poo000.
Verander de wizard in een kachel	stv111
Drie wizard persoonlijkheden	WWW111
Verander het paard naar Steven Tyler	stvt44
Verander de dwerg in een steen	PPP333
Eekhoorntje Chipmunk met volle snelheid status	CHP382
Verander in een rusty bar	RUST77

Stefan Verloo | Zierikzee

OF MAIL NAAR: EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL
KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

NGC

SUPER SMASH BROS. MELEE

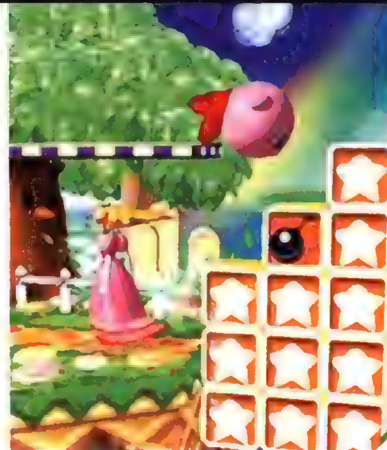
TROFEEËN

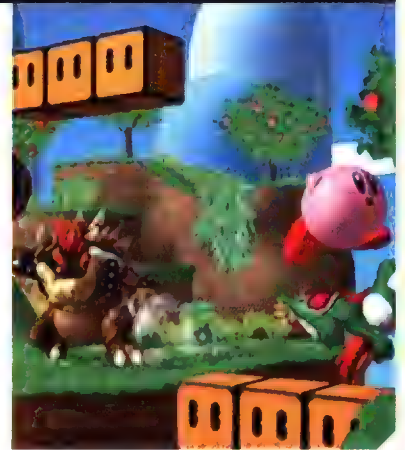
Capt Olimar Trofee
Start het spel met een Pikmin save file in je memorycard
Character Trofeeën
Speel de Singleplayer modes uit. Zowel de Classic als de Adventure al de All-Star
Male Wire Frame
Speel de 100-Man Melee uit in 240 seconden
Female Wire Frame
Haal 100+ KO's in Endless Melee
Fighting Wire Frames
Behaal de 15-Minute Melee
Giga Bowser
Speel Adventure uit op Normal of hoger zonder continues te gebruiken. Je zult nu tegen Giga Bowser vechten, versla hem
Master Hand
Speel Classic uit op Normal of hoger zonder een continue te gebruiken
Crazy Hand
Speel Adventure uit op Normal of hoger zonder een continue te gebruiken
Food
Speel 1000 VS matches
Maxim Tomato
Speel 10 VS matches
Heart Container
Speel 100 VS matches
Lip's Stick
Behaal een 20+ combo in Training
Motion-Sensor Bomb
Behaal Event 3
Metal Box
Behaal een 10+ combo in Training
Bunny Hood
Behaal een 125+ combo met alle karakters in Training

CHECK DE CHEATS VOOR:

Aggressive Inline	PS2
Bloody Roar: Primal Fury	NGC
Final Fantasy X	PS2
Frequency	PS2
Gauntlet: Dark Legacy	NGC
GTA 3	PC
Medal Of Honor: Frontline	PS2
Smash Court Pro Tournament	PS2
Soldier of Fortune 2	PC
Super Monkey Ball	NGC
Super Smash Bros. Melee	NGC

Smash Coins
Speel de 100 Coin Battle wedstrijden
Mew
Behaal de All-Star op Hard of hoger
Sudowoodo
Speel 200 VS matches
Unown
Behaal een gecombineerde Home-Run Contest record van 16,404 ft 5,000 meters
Entei
Haal Event 26
Celebi
Zorg ervoor dat je Celebi uit je Pokébal tovert
Lon Lon Milk
Gecombineerde tijd van minder dan 26 minuten voor de target test
Kirby Hat 4
Speel de 100 Coin Battle matches
Kirby Hat 5
Unlock alle 11 geheime karakters
Falcon Flyer
Speel 150 VS matches
F-Zero Racers
Speel Adventure uit met alle 25 karakters
Kraid
Speel 50 VS matches
UFO
Speel 100 VS matches
Game & Watch
Speel Event 45
Target
Behaal de target test met alle 25 karakters
Sandbag
Zet een record van meer dan 984 ft in de Home-Run Contest
Battlefield
Behaal de All-Star
Final Destination
Behaal Event 51
Goomba
Behaal Event 14
Paper Mario
Zet een record van 1476 ft in Home-Run Contest
Wario
Behaal de All-Star zonder een continue te gebruiken
Marin
Unlock de Sound Test
Majora's Mask
Behaal Event 47
Landmaster Tank
Het aantal KO's van alle karakters moet meer zijn dan 1000
Wolfen
Speel Adventure uit in minder dan 18 minuten





Meowth
Behaal de All-Star met alle 25 karakters
Tom Nook
Spaar meer dan 1000 muntjes
Mr. Resetti
Sla meer dan 5 opponenten KO in Cruel Melee
Donkey Kong Junior
Speel Classic uit met alle 25 karakters
Mach Rider
Speel Classic uit in minder dan 5 minuten
Sheriff
Behaal een gecombineerd totaal van 750 seconden of minder in de Target Test
Diskun
Haal elke end-of-level bonus en penalty

CHARACTER UNLOCK

(* Betekent dat het niveau of Stock niet uitmaakt).
Docter Mario
1-P Classic mode uitspelen met Mario*
Falco
Versla de 100 Man in Melee
Ganondorf
Versla Event 29 en vecht tegen hem om te winnen
Jigglypuff
Versla 1-P mode*
Luigi
Ga naar Adventure en versla de ronde met een 2 op de chronometer (Bijv. 03:12:49)
Marth
Versla 1-P Classic mode met alle 14 (beginnende) characters(of VS mode)
Mewtwo
Speel in totaal 20 uur VS mode of speel 700 VS matches
Mr. Game & Watch
Speel met alle Characters (+Mewtwo) Classic en Adventure uit* of speel VS mode 1000 keer uit*
Pichu
Speel Event 37 uit
Roy
Win Adventure mode met Marth*

VERBOGEN LANDEN

Battle Field Stage
Speel All-star mode voor de eerste keer uit
Big Blue Stage
Speel 150 VS matches uit zonder te stoppen
Brinstar Depths Stage
Speel 50 VS matches uit zonder te stoppen
Dream Land Past Stage
Versla Target Test met alle characters
Flat Zone Stage
Speel 1-P mode uit met Mr. Game & Watch
Fourside Stage
Speel 100 VS uit zonder te stoppen
Kongo Jungle Stage
Om Kongo Jungle van N64 te unlocken moet je 15 Minute Melee uitspelen
Mushroom Kingdom II Stage
Kan je krijgen wanneer je een Birdo trofee krijgt uit de gokkast
Poké Floats stage
Speel 200 VS matches uit zonder te stoppen
Event 51
Versla Events 1-50
Event 40-50
Haal alle verborgen Characters
Event 30-39
Unlock Luigi, Falco en Young Link

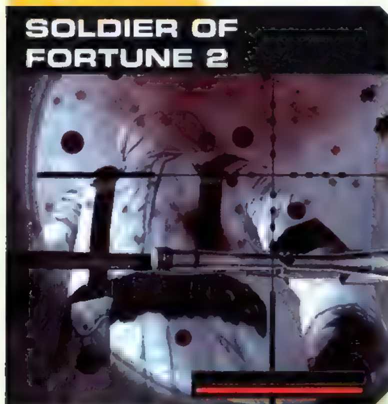
Armand Beaupain | Apeldoorn

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1814, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PC

SOLDIER OF FORTUNE 2



Ga naar je bureaublad en zoek de snelkoppeling van SoF II op. Daar klik je met de rechter muisknop en kiest Eigenschappen. In de regel 'Doel' zet je helemaal achteraan (na SoF2.exe) met een spatie ruimte, +set sv_cheats 1 en daarna klik je op Toepassen/OK. Start het spel op en klik op de ~ (soms met Shift+`) en voer de onderstaande codes in.

Code	Resultaat
god	Onverslaanbaar
give (itemnaam)	Geef item
give all	Geeft alle items
noclip heen	Door muren
notarget	Vijanden zien je niet
pinkspider	Oneindige kracht
cmdlist	Lijst van commando's
map	Laad de map
kill	Zelfmoord

EXTRA: Het kan soms voorkomen dat de console aangeeft dat de cheats niet beschikbaar zijn op de server. Tik dan het volgende in: setrandom sv_cheats 1, daardoor wordt de console wel beschikbaar. Bedenk wel dat je bij elk nieuw spel/level 50% kans hebt dat de console weer onbeschikbaar wordt. Dan moet je het even opnieuw intypen.

S. Jansen I Gendringen



NGC

BLOODY ROAR: PRIMAL FURY



Vecht met de volgende speler dan zal je de volgende eindbaas krijgen.
Jenny vecht tegen Gado als eindbaas
Stun vecht tegen Uranus as the Boss
Cronos vecht tegen Uranus als eindbaas
Busuzima vecht tegen Stun als eindbaas
Bakuryu vecht tegen Yugo als eindbaas
Alice vecht tegen Long als eindbaas
Kohryu vecht tegen Uranus als eindbaas

Hyper Beest vorm
Druk op Z of A + X + Y voor Hyper Beest vorm. Je kan veranderen in een Hyper Beest vorm wanneer je maar wilt in het gevecht. Des te groter jouw Beest omvang, des de minder leven zal je verliezen tijdens het gevecht.

Zet Cronos vrij	Versla het spel 2x
Zet Ganesha vrij	Versla het spel 1x
Zet Kohryu vrij	Win vier opeenvolgende rondes in Arcade mode. Dan zal je met Kohryu vechten. Versla hem en maak de Arcade mode compleet
Vecht tegen Uranus	Versla het spel 3x
Zet Uranus vrij	Versla Uranus in level 16 van Survival mode
Film speler	Versla het spel 1x
Com gevecht	Versla het spel 2x
Kinder mode	Versla het spel 3x
Grote kinderen	Versla het spel 4x
Super buff (DK)	Versla het spel 5x
Geen muren	Versla het spel 6x
Zwakke muren	Versla het spel 7x
Breek de muren alleen in de finale rondes	Versla het spel 8x
Langzaam	Versla het spel 9x
Hoge snelheid	Versla het spel 10x
Niet meer verdedigen	Versla het spel 11x
Expert mode	Versla het spel 12x
Mensen mode	Versla het spel 15x
Beest mode	Versla het spel 15x
Hyper mode	Versla het spel 16x, dit zet ook Kohryu de Iron Mole vrij

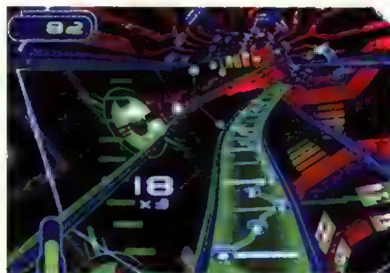
Stefan Verloo I Zierikzee

PS2

FREQUENCY

Cheat mode: Down, Right, Up, Left, Left, Up, Right, Down tijdens het titelscherm. De volgende codes kunnen nu tijdens het spel ingevoerd worden.

Autocatcher	←, →, →, ←, ↑
Bumper	→, ←, →, ←, ↑
Crippler	←, →, ←, →, ↓
Freestyler	←, →, →, ←, ↓
Multiplier	→, ←, ←, →, ↑
Neutralizer	←, →, ←, →, ↑



Bonus songs
Speel de game uit in Expert. Er komt nu een nummer vrij met de naam "Luge Crash". Speel deze en haal het en je unlockt "Super Secret Song".

PS2

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Voer deze cheats in bij de Enigma Machine.

Cheat	Effect
MONKEY	Vorige missie krijgt een gouden ster
ORANGUTAN	Missie 2
BABOON	Missie 3
CHIMP	Missie 4
LEMUR	Missie 5
GORILLA	Missie 6
WHATYOUGET	Silver Bullet mode
BOING	Granaten zijn van rubber
LONGSHOT	Elk geweer krijgt de sniper functie
WHERERU	Maakt de vijand meer onzichtbaar (behalve de helm)
URTHEMAN	Eén schot en je bent dood
GLASSJAW	Vijand gaat alleen dood door een schot in het hoofd
TIMEWARP	?????????

Rik Wolf I Internet

PS2

SMASH COURT PRO TOURNAMENT



Red Ace
Win de Arcade mode in Hard als een mannelijke tennisser zonder ook maar een keer te verliezen. Selecteer daarna Exhibition. Red Ace zal nu naast Rafter staan

Hitomi Yoshino
Win de Arcade mode in Hard als een vrouwelijke tennisster zonder ook maar een partij te verliezen. Selecteer daarna Exhibition.

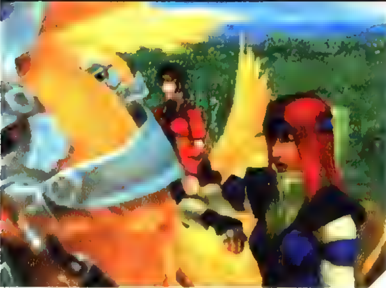
Ultimate difficulty
Speel de Time Attack mode op Hard uit.

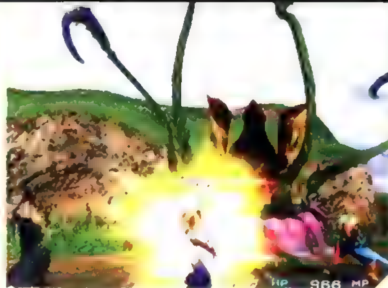
OF MAIL NAAR: EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PS2

FINAL FANTASY X





Airship wachtwoorden

Godhand	brengt je naar Rikku's legendarisch wapen
Victorious	brengt je naar Rikku's legendarisch armor
Murasama	brengt je naar Murasama

Cactuar locaties

Oasis	Bij het eerste save punt
Sanubia desert (oost)	In de Alcove in het oosten, in het noorden van de tent bij het save punt
Sanubia desert (west)	Zoek naar de cactuar steen die zegt: off
Sanubia desert (centrum)	Dichtbij de ruïne in het west. Zoek twee cactuars die rondrennen in de desert
Sanubia desert (oost)	Dichtbij het save punt onder de tent
Sanubia desert (west)	In een schatkist ver in het westen
Sanubia desert(centrum)	In een zandkolk
Oasis	Teleporteer terug naar het airship en ga naar het dek
Sanubia desert	Ga terug naar de cactuar en het standbeeld verschijnt automatisch achter je

Sebastiaan Abrams I DenHaag

PS2

AGGRESSIVE INLINE

Codes invoeren op het cheat scherm.

Level select, alle parken, editor objects, full stats
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Ⓑ, Ⓐ, Ⓑ, Ⓐ.

All bonus characters
↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →

All keys
S, K, E, L, E, T, O, N

Never die
K, H, U, F, U

Low gravity wallride
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, **A, B, A, B, S**

Super Spin
←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑

Perfect manuals
Q, U, E, Z, D, O, N, T, S, L, E, E, P

Perfect handplants
J, U, S, T, I, N, B, A, I, L, E, Y

Perfect grinds
B, I, G, U, P, Y, A, S, E, L, F

Juice regeneration
←, ←, →, →, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, Ⓐ

Juice bar is always full
B, A, K, A, B, A, K, A

Power Skates
Behaal alle uitdagingen op elke level

Ultra Skates
Behaal alle levels met 100%.

Handgrind
Druk drie keer naar beneden en dan Triangle tijdens het spelen voor deze absurde move.

FMV sequences
Behaal alle normale uitdagingen in een level en je krijgt een FMV te zien

Bonus character
Behaal de normale en verborgen uitdagingen in een level.

Hieronder volgt een lijstje met de naam van de level en het extra karakter

Movie Lot	**The Bride**
Civic Center	**Goddess**
Industrial	**Junkie**
Boardwalk	**Captain**
Cannery	**Diver**
Airfield	**Bombs-**
hell	
Museum	**Mummy**

NGC

SUPER MONKEY BALL



BONUS LEVEL

Speel een willekeurig niveau uit. Nu zullen de credits komen en moet je al bananen verzamelend de omlaag vallende letters van de namen ontwijken.

MINIGAMES

Speel de Main game met 1 speler en je zult Play Points ontvangen. Bij elke 2500 Play Points kun je één minigame openen.

EXTRA CONTINUES

Zorg dat alle minigames zijn geopend, bij elke 2500 Play Points die je nu ontvangt, krijg je een extra (blijvende) continue.

ONEINDIGE CONTINUES

Behaal na de negende continue te hebben ontvangen weer 2500 Play Points om een oneindig aantal continues te krijgen.

EXTRA LEVELS

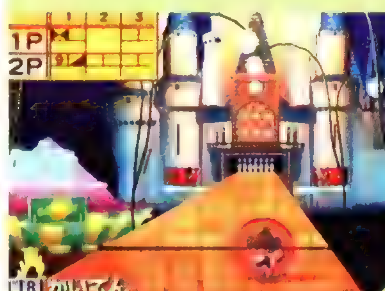
Speel Beginner zonder een leven te verliezen uit om drie extra beginner levels te krijgen.
Speel Advanced uit zonder een leven te verliezen om vijf extra advanced levels te krijgen.

MASTER MODE

Het is erg moeilijk om deze mode te halen. Speel Expert uit zonder een continue te gebruiken.

BANANEN

Pak 100 bananen voor een extra leven. Kijk goed naar het hoofd van je aap, hij kijkt altijd naar een banaan dicht in zijn buurt of naar de goal.



WARPS

Een aantal warps vraagt veel oefening.

BEGINNER

Floor 2 - Floor 5
Gelijk achter de start ligt een schans, ga hier zacht overheen. Je valt dan naar beneden op een ander platform, hier staat de warp op.

ADVANCED

Floor 6 - Floor 10
Deze warp is hetzelfde als de warp van Beginner Floor 2.

Floor 11 - Floor 14
Deze warp ligt aan het einde van de dunste snaar van de gitaar, helemaal rechts. Zorg ervoor dat je recht voor de snaar staat en ga dan keihard naar voren, dan kom je er vanzelf in terecht.

Floor 18 - Floor 20
De groene goal is de warp naar Floor 20. Haal gewoon de blauwe in en je zult de groene spoedig tegenkomen.

Floor 18 - Floor 25
De warp naar Floor 25 is het rode goal. Rechts op de baan staan pijlen. Val tussen de tweede en de derde pijl recht naar beneden en loop dan tegen de pijlen in. Je komt de rode goal dan tegen, en ga er doorheen. Kijk uit dat je niet door de goal van de floor wordt afgemept.

Floor 25 - Floor 28
Deze warp zit recht voor je van de Start. Ga hard die richting op en rij over het gat heen dat voor je ligt, nu spring je over het hek en over de afgrond heen, recht in de warp.
Een andere methode is naar het einde gaan en op het platform van de goal ga je naar links, volg het weggetje en je bent er ook.

EXPERT

Floor 2 - Floor 5
De rechtse is de warp

Floor 3 - Floor 5
De groene goal is de warp. Je moet er recht op afgaan

Floor 42 - Floor 44
De groene goal is de warp. Kruisend naar het doel toe gaan

Floor 42 - Floor 45
De rode goal is de warp. Ga richting de groene goal, maar in plaats van de goal te behalen ga je naar links

Floor 46 - Floor 48
Helemaal achteraan staat de warp. Zorg ervoor dat je vaart maakt en als laatste de bak in gaat

Bruce Schoelitz I Waalwijk

JAPANSE XBOX CONTROLLER

Op de afgelopen E3 werd een ding heel duidelijk. Iedere ontwikkelaar toonde zijn Xbox games met de kleine, Japanse Xbox controller. Inmiddels is deze fijne gamepad alweer een tijdje uit in de US en komt 'ie ook naar Europa. Dit najaar kun je genieten van deze kleinere versie en als je er eenmaal mee hebt gespeeld, wil je niet meer anders. Waarom ze bij Microsoft niet meteen deze keuze hebben gemaakt is ons een groot Gatesiaans raadsel. Wat is er dan nu zo lekker en anders aan? Ten eerste zijn de knoppen logischer geplaatst zodat je jezelf niet een duimkramp hoeft te klikken tijdens het gamen. De zwarte en witte actionbuttons zitten in plaats van bovenaan nu onderaan en dat speelt veel lekkerder. Deze Xbox gamepad ligt bovendien door zijn vorm beter in de hand en voelt minder zwaar aan. De prijs van het ding? De kleine Xbox controller kost in de USA net zoveel als zijn grote broer, dus ook hier zal de prijs naar wij denken hetzelfde zijn. En kunnen de oorspronkelijke Xbox controllers dus zeer binnenkort in het museum worden bijgezet.



Xbox
Prijs: n.n.b.
Distributeur: Microsoft
Tel.: 020-5001005
www.xbox.nl



PIRANHA GAMECUBE GOODIES

We worden op dit moment bedolven onder de GameCube goodies. Iedere hardwareboer komt wel met zijn eigen range controllers en aanverwante producten. Zo ook Piranha die naast eigen memory cards ook eigen GameCube controllers heeft. De Piranha controllers zijn ietsje breder dan Nintendo's eigen creaties en komen met extra actie knoppen slow, clear en turbo. De schouderknoppen L & R doen een beetje cheap aan maar voor de rest ligt deze paarse of zwarte gamepad prima in de handjes. Slim afgekeken van de Xbox is de Extension Cable. Aangezien het snoer van de gamepad controllers niet echt lang is, moet dit twee meter lange verlengsnoer je toch vanuit je luie bank laten gamen. Net als de draden van de Xbox controllers breukpunt zodat je nooit – wanneer je te fel aan je gamepad sleurt en trekt - je console van je tafel af rukt. Wie bovendien zeker wil zijn van scherp beeld op zijn tv scoort een Universal Scart Cable. De RGB Scart Kabel zorgt voor een hoogwaardiger signaal overdacht en levert heldere keuren en gedetailleerder beeld op. Naast de GameCube kun je deze kabel ook gebruiken voor verbinding tussen tv en PS2, tv en Dreamcast en tv en Xbox. Vandaar de naam 'universeel'. Logisch niet?



Distributeur: Contact Data
Tel.: 076-5484848
www.contactdata.nl

SOUND BLASTER EXTIGY

Ja, ja… die rakkers van Creative Labs hebben weer wat nieuws bedacht. Een externe geluidskaart en versterker. Huh? Jawel, want wat nou als je een vette laptop met 3D kaart hebt en je wilt toch lekker geluid? Dan biedt de Extigy uitkomst. Hetzelfde geldt voor vele minitowers waar soms geen ruimte meer is omdat je PC al helemaal vol gepropt zit met 3Dkaarten, branders of andere hightech ongein. De aansluiting gaat kinderlijk eenvoudig, gewoon in de USB poort van je PC steken en het apparaat wordt direct herkend en werkt. De geluidskaart + versterker komt in een mooie glimmende behuizing en biedt tal van opties. Werkelijk ieder denkbaar audioapparaat kun je er in pluggen. Zowel aan de voorkant als aan de achterkant bevinden zich tal van in- en uitgangen voor verschillende mogelijkheden en de afstandsbediening voor het bedienen van een DVD of CD is gewoon cool. Het geluid is echt super fraai en deze wordt natuurlijk verbeterd als je er ook een lekker boxensetje bij hebt. DVD films kijken via je laptop wordt werkelijk een bioscoop evaring met een paar goede luidsprekers en deze externe sound set-up. Tot slot kan je de Extigy ook als los apparaat gebruiken voor DVD spelers of spelcomputers. Hang deze aan de Xbox (die Dolby 5.1 ondersteund) en je games krijgen een behoorlijke intense geluidsboost waar je genotzalig van zal gaan glunderen. Kortom, voor laptop gebruikers die ook wel eens mooie geluid willen is dit een mooie en betaalbare oplossing en voor spelcomputers met 5.1 ondersteuning een leuke aanvulling.



PC
Prijs: 219, 99 euro
Distributeur: Creative Labs
Tel.: 011-3230081
www.europe.creative.com



OF MAIL NAAR: POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst tel. 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: Nintendo 64 met zeven games (onder andere: Banjo Tooie, Banjo Kazooie en GoldenEye). Prijs: 75 euro. Ook PSone (kleine uitvoering). Met een game (Scariest Police Chases). Prijs: 50 euro. Tel.023-5256616 of mail naar: rolandvandeschraaf @planet.nl.

Te koop aangeboden: Game Boy Advance, drie weken oud met twee spellen, GT Advance & Tony Hawk Pro Skater 2, een adapter, een batterypack en een vergrootglas / licht voor maar 190 euro.

Gezocht: Ik ben op zoek naar een GBA in goede staat. Geen rose/paars. Ik bied ong. 40 - 50 euro Mail ff naar jelle_posthuma@ hotmail.com Omgeving Harlingen (Friesland).

Te ruil: Jouw Sonic Advance voor mijn Batman of Mario Kart of Tekken Advance. Mijn spellen verkeren in prima staat inclusief boekjes en doosjes. Interesse? Het liefst in de omgeving van Den Bosch. Mail me: ralph_is_cool@ hotmail.com.

Te koop: GBA (roze transp.), incl. Mario Advance 2, Streetfighter, Inspector Gadget en Golden Sun. Alles nog helemaal compleet en ongeveer zes weken oud! Nieuwwaarde: 314 euro. Prijs: 200 euro. Tel 070-5110085 (Wassenaar) of mail naar eefcobar@hotmail.com

Te koop: Groen-blauwe Game Boy Color met acht spellen onder andere: Super 32 in 1, Track en Field, Super Mario Land, Super 21 in 1, Jungle Book, Wario Land, Pokémon Rood, Pokémon Geel zonder boekjes en doosjes. Per spel 10 euro! Samen voor 65 euro.

Game Boy met acht spellen voor 100 euro. Interesse? Mail naar: altmanlesley@hotmail.com.

Te koop: Nintendo 64 met drie controllers, een memorycard, een expansionpack en negen spellen waaronder: Perfect Dark, Smash Bros, beide Zelda's en meer. Vraagprijs 100 euro. Mail naar: apx_morphius@ hotmail.com.

Gezocht: Twee of een controller(s) voor Nintendo 64. Ik ben bereid om 8 euro per stuk te betalen, mits ze in goede staat verkeren. Mail naar: joriscuppen @hotmail.com. Omgeving Helmond/Eindhoven.

Te koop: Advance Wars voor GBA. In zeer goede conditie inclusief doosje en handleiding voor 25 euro. Interesse? Mail naar: TOBster007@hotmail.com. Omgeving Tilburg.

Gezocht: De spellen Star Wars; Roque Squadron en Rainbow Six voor de Nintendo 64. Mail naar: navyseal_rob@ hotmail.com of tel.0618225165 en vraag naar Rob.

Te koop gevraagd voor N64, de spellen: Star Wars Rogue Squadron, Star Wars Episode1 Batle For Naboo, Perfect Dark, The World is not Enough, Rayman1 en 2, Yoshi`s Story, Kirby 64 The Crystal Shards, Donkey Kong64 met expansionpack. Heb je een of meerdere van deze spellen met Nederlandse of Engelse handleiding en wil je hem kwijt / verkopen. Mail dan naar: rubenz007@ hotmail.com (friesland).

Te ruil: Wie wil mijn GBA + Mario Kart + Tony Hawk 2 + Linkkabel (alles compleet met doosje en boekjes) en zo goed als nieuw, ruilen tegen een PS2 met een controller. Interesse? Mail naar: Jelle_arts @hotmail.com.

Te koop: Game Boy Color met de spellen: Pokémon Gold, Pokémon Diamond, Conkers Pocket Tales, Men in black, 31 in1 en Wario 2 met universele linkkabel met accu en adapter. Prijs: 75 euro. Tel.0627202211 en vraag naar Robin.

Te koop: SNES met drie spellen (Super Mario All Stars, F-Zero en Mariokart), twee controllers en een Super Game Boy (voor GB-spellen op de Snes) voor ongeveer 20 euro. Ook Pokémon Snap kun je kopen. Gezocht: Mario 64 en (compleet) Pokémon Stadium 2. Mail naar pfhvangalen@hotmail.co m

Te koop: een Nintendo 64 met een controller en expansionpack, rumblepack en memorypack en de spellen: Mario 64, Zelda OOT, Zelda Majora's Mask, Penny Racers, Mission Impossible, GoldenEye 007, Killer Instinct Gold en Carmegeddon. Ik wil ook wel ruilen met een van deze spellen voor het spel Super Smash Bros. Mail naar:Rishiemathoera@hot mail.com.

Te koop: Game Boy Color, kleurdoorzichtig paars. Gevraagde prijs: 45 a 50 euro. Omgeving Eindhoven. Tel.06 14 76 06 13 en vraag naar Roel.

Gezocht voor de N64: Zelda OOT, Mario Party 3 (en misschien andere leuke spellen die je hebt) en een gamepad (geen zwart of blauw). Prijs valt over te praten. Mail naar bas@isslim.nl.

Te koop: FIFA98, Roadsters, Top Gear Hyperbike, Super Mario 64, Resident Evil 2, Mischief Makers, Body Harvest Extreme G, Diddy Kong Racing, NFL Quarterback Club 2000, Pilot Wings, Wayne Gretzky's 3d Hocky, C&C 64, Wetrix, Nagano Olympics 98, WipeOut 64, Multi Racing Championship, Hexen 64, Forsaken, Biofreaks. Alle spellen zijn in goede staat en met boekje. Prijs: 10 euro per stuk. Mail naar: Maarten@dekoter.nl of tel.0619-704404.

Te koop: Spellen voor GBA; Spyro, Mortal Kombat A,THPS2. Prijs per stuk: 30 euro. Voor Game Boy; Pokémon Geel en Rood. Prijs per stuk: 10 euro. Interesse? Tel.079-3610751 of mail naar: Schaap vanWoerkom@hotmail.com

Te koop: Nintendo 64 met twee joysticks, expansionpack, rumblepack en memorycard. Met de spellen: Zelda 1 & 2, Hybrid Heaven, Body Harvest, Gex64, Mario64. Prijs: 135 euro. Tel.030-2714048 en vraag naar Sjors.

Te koop voor GBA: Tony Hawk Pro Skater 2. Over de prijs worden we het wel eens. Ruilen kan ook voor een ander Game Boy Advance-spel. Interesse? Mail naar: dendemen1@hotmail.com.

Te koop: Een NES (Nintendo Entertainment System) met het spel The Legend of Zelda 1 & Zelda 2! Ik zoek ook een SNES (Super Nintendo Entertainment System) met het spel The Legend of Zelda: A Link to Past. Interesse? Mail naar: redead@chello.nl of tel.026-3628226 en dan vraag je naar Alper (omgeving Gelderland).

Te koop : Een N64. In prima staat met drie controllers en tien spellen onder andere: Mario Kart, GoldenEye, Zelda Ocarina of Time, Killer Instinct Gold en Roadsters. Alle spellen met doosjes en boekjes. En een extra snoer voor tv's zonder videoaansluiting. Alles in een koop voor 220 euro. Mail naar: michielroosjen@hotmail.c om of bel 0475-325821 en vraag naar Michiel.

Gezocht: De spellen: Banjo Kazooie, Figthers Destiny, Lylat Wars, Shadow Man, Donkey Kong 64, ISS 98, Rayman 3, Sillicon Valley, Tony Hawk, Banjo Tooie, Perfect Dark en Zelda Majora's Mask.Daarnaast ben ik nog op zoek naar accessoires zoals: stuurtjes, expansionpack, controllerpack en joysticks. Mail naar: Maarten@dekote.nl Of tel.0619-704404.

PLAYSTATION

Te koop gevraagd : NBA Street. Ik bied tussen de 20 en 35 euro. Mail naar: A.Spauwen@uro.azn.nl.

Te koop: PSX, een jaar oud, twee controllers, 2x1mb memorycard, gameshark, psx-muis en tien spellen, onder andere: Tony Hawk 3, RE3, Fighting Force 2, Warzone 2100, Red Alert, enz. Extra: Vier PSX-bladen. Dit alles voor 200 Euro. Of ruilen tegen een DC, twee controllers, en circa zeven spellen. Interesse? Mail naar: chip_knip@hotmail.com.

Te koop: PS2 zo goed als nieuw (vier maanden oud) met memorycard, een controller, Jak and Daxter, Burnout, S.O.E., D.O.A.2 en tien demo's. Alles compleet. Vraagprijs 400 euro. Tel.046-4750034 en vraag naar Pim. (omgeving Geleen).

Te koop: PlayStation 2, acht spellen, twee controllers, memorycard in zeer goede staat. Prijs: 450 euro. Tel.036-5376663 (omgeving Almere).

Te koop voor PS2: Tony Hawk 3, GTA 3. Prijs: 40 euro per spel. SSX, Formule1 2001. Prijs: 35 euro per spel. Alles in een: 140 euro (inclusief GranTurismo2). Tel.0412-454450 / 06-10369185 (na 19:00) of mail naar rkruunenberg @hotmail.com.

Te koop: PlayStation 1 met een memorycard (niet nieuw) en een controller met acht spellen. Zoals: Driver 2, Syphon Filter 2, Dinosaurs en Gran Turismo1, etc. Prijs circa 170 euro. Je kunt me be-

■ POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

NEDGAME SUMMER SALE



BESTEL NU !! OP=OP !!
WWW.NEDGAME.NL
OF BEL ONZE BESTELLIJN: 050-3112632

GAMEBOY ADVANCE	VAN	VOOR
BOMBERMAN TOURNAMENT	54.99	29.99
BROKEN SWORD	49.99	29.99
CASTLEVANIA	54.99	29.99
CHU CHU ROCKET	49.99	29.99
DAVE MIRRA	49.99	29.99
DISNEY'S ATLANTIS	54.99	29.99
DISNEY'S MONSTERS EN CO	49.99	29.99
ECKS VS. SEVER	49.99	29.99
LEGO BIONICLE	49.99	29.99
LEGO EILAND 2	49.99	29.99
LEGO RACERS 2	49.99	29.99
LUCKY LUKE WANTED	54.99	29.99
MAYA DE BEI	49.99	29.99
MIDNIGHT CLUB	49.99	29.99
MOTO GP	49.99	29.99
SCOOBY DOO	49.99	29.99
SPYRO THE DRAGON	54.99	29.99
TEKKEN ADVANCE	49.99	29.99
THE FLINTSTONES	49.99	29.99
TONY HAWK 2	54.99	29.99

GAMEBOY COLOR	VAN	VOOR
ELEVATOR ACTION	40.99	19.99
EXTREME GHOSTBUSTERS	40.99	19.99
FLINTSTONES	29.99	14.99
LE MANS	36.49	14.99
LEGO ALPHA TEAM	39.99	19.99
LEGO RACERS	39.99	19.99
LEGO STUNT RALLY	39.99	19.99
LUCKY LUKE DESPERADO TRAIN	40.99	19.99
MICRO MACHINES V3	29.99	14.99
POCKET SOCCER	40.99	19.99
POKEMON BLUE	40.99	19.99
POKEMON GOLD	45.49	29.99
POKEMON PINBALL	45.49	19.99
POKEMON PUZZLE CHALLENGE	45.49	19.99
POKEMON RED	40.99	19.99
POKEMON SILVER	45.49	29.99
POKEMON TRADING CARD	40.99	19.99
PONG	29.99	14.99
RAINBOW ISLAND	40.99	19.99
RESIDENT EVIL GAIDEN	40.99	19.99

NINTENDO 64	VAN	VOOR
BANJO KAZOOIE	54.99	19.99
BANJO TOOIE	72.99	19.99
COMAND & CONQUER	63.99	19.99
EXCITEBIKE 64	40.99	19.99
KIRBY 64	63.99	19.99
LYLAT WARS	40.99	19.99
MARIO GOLF	63.99	19.99
MARIO KART 64	40.99	29.99
MARIO PARTY 3	63.99	19.99
MARIO TENNIS	63.99	19.99
MICKEY'S SPEEDWAY USA	40.99	19.99
MYSTICAL NINJA 2	26.99	19.99
PAPER MARIO	63.99	19.99
POKEMON PUZZLE LEAGUE	63.99	19.99
POKEMON STADIUM	40.99	19.99
POKEMON STADIUM 2	72.99	19.99
SUPER SMASH BROS.	54.99	29.99
TONY HAWK 2	63.99	19.99
ZELDA: MAJORA'S MASK	40.99	19.99
ZELDA: OCARINA OF TIME	63.99	19.99

PC CD-ROM	VAN	VOOR
4X4 EVOLUTION	36.49	9.99
AGE OF WONDERS	22.49	9.99
ASTERIX DE MAFFE MEERKAMP	22.49	9.99
BLAIR WITCH 1	29.99	9.99
BLAIR WITCH 2	29.99	9.99
BLAIR WITCH 3	29.99	9.99
CODENAME OUTBREAK	40.99	9.99
COLIN MCRAE RALLY 2	17.99	9.99
EVIL DEAD	40.99	9.99
GRAND PRIX 3	40.99	9.99
GUNMAN CHRONICLES	40.99	9.99
HOMEWORLD CATACLYSM	40.99	9.99
MONOPOLY JUNIOR	22.49	9.99
RED FACTION	40.49	9.99
SILVER	22.49	9.99
STAR WARS FORCE COMMANDER	22.49	9.99
TECHNOMAGE	22.49	9.99
TETRIS WORLDS	36.49	9.99
THE DUKES OF HAZARD	26.99	9.99
TIBERIAN SUN	26.99	9.99

PLAYSTATION	VAN	VOOR
ALUNDRA 2	45.49	19.99
BLADE	36.49	19.99
CIVILIZATION 2	54.99	19.99
DRIVER	24.99	9.99
FAMILY PACK (20 IN 1)	49.99	19.99
GALERIANS	36.49	14.99
GRAND THEFT AUTO	24.99	14.99
GUILTY GEAR	24.99	14.99
GUNDAM BATTLE ASSAULT	39.99	19.99
LEGO EILAND 2	39.99	14.99
LEGO RACERS	39.99	14.99
LEGO ROCK RAIDERS	39.99	14.99
METAL GEAR SOLID	49.99	24.99
NEED FOR SPEED 3	29.99	14.99
PARASITE EVE	36.49	24.99
RAYCRISIS	36.49	19.99
SLED STORM	24.99	9.99
STREET SKATER 2	24.99	9.99
TEST DRIVE 5	24.99	14.99
TOY STORY RACER	36.49	19.99

PLAYSTATION 2	VAN	VOOR
ALONE IN THE DARK 4	64.99	29.99
BLOODY ROAR 3	59.99	29.99
CRAZY TAXI	59.99	29.99
DAVE MIRRA	59.99	29.99
DISNEY'S DINOSAUR	49.99	29.99
DRIVING EMOTION TYPE S	39.99	14.99
EIGHTEEN WHEELER	59.99	29.99
EVIL TWIN	64.99	29.99
HALF-LIFE	64.99	29.99
JEREMY MCRATH	59.99	29.99
JET ION GP	19.99	9.99
ORPHEN	49.99	29.99
PROJECT EDEN	49.99	29.99
RAYMAN M.	64.99	29.99
RED FACTION	64.99	29.99
SOUL REAVER 2	64.99	29.99
STREET FIGHTER Ex3	59.99	29.99
SUMMONER	59.99	29.99
SUPER BUST A MOVE	39.99	19.99
WDL THUNDERTANKS	39.99	14.99

SEGA DREAMCAST	VAN	VOOR
CAPCOM VS. SNK	26.99	19.99
DAVE MIRRA	26.99	9.99
DUCATI WORLD	26.99	9.99
EUROPEAN SUPER LEAGUE	49.99	19.99
GUNBIRD 2	24.99	9.99
LOONEY TUNES SPACE RACE	26.99	9.99
PROJECT JUSTICE	49.99	29.99
SEGA CONTROLLER	36.49	24.99
SEGA KEYBOARD	36.49	14.99
SEGA RUMBLE PAK	36.49	14.99
SEGA VISUAL MEMORY	36.49	24.99
SOUL CALIBUR	49.99	29.99
STAR WARS DEMOLITION	29.99	9.99
STREET FIGHTER 3TH STRIKE	26.99	19.99
STREET FIGHTER ALPHA 3	26.99	19.99
STREET FIGHTER DOUBLE IMP.	26.99	19.99
SUPER RUNABOUT	26.99	9.99
UEFA STRIKER	24.99	9.99
VANISHING POINT	29.99	9.99
VIRTUA TENNIS	49.99	19.99

SUPER NINTENDO	VAN	VOOR
BUST A MOVE	26.99	14.99
DAFFY DUCK	26.99	14.99
DE SMURFEN 2	26.99	14.99
F-ZERO	24.99	14.99
KIRBY'S FUN PAK	26.99	19.99
KIRBY'S GHOST TRAP	26.99	14.99
KUIFJE	24.99	14.99
LAMBORGHINI	19.99	14.99
LOST VIKINGS 2	24.99	14.99
NINTENDO CONTROLLER	24.99	14.99
PILOTWINGS	26.99	14.99
SUPER BOMBERMAN 2	26.99	19.99
SUPER MARIO ALL STARS	26.99	19.99
SUPER MARIO WORLD	26.99	19.99
SUPER SOCCER	19.99	9.99
SUPER STARWARS	26.99	19.99
SUPER TENNIS	19.99	9.99
TETRIS & DR. MARIO	26.99	19.99
TETRIS ATTACK	24.99	14.99
UNIRALLY	26.99	14.99

X-BOX	VAN	VOOR
AMPED	69.99	54.99
BLOODWAKE	69.99	44.99
CELL DAMAGE	69.99	49.99
DAVE MIRRA	69.99	49.99
DEAD OR ALIVE 3	69.99	54.99
FUZION FRENZY	69.99	44.99
HALO	69.99	64.99
I.S.S. 2	69.99	64.99
JET SET RADIO	69.99	59.99
MAX PAYNE	69.99	59.99
ODDWORLD	69.99	54.99
PROJECT GOTHAM	69.99	54.99
RALLI SPORT	69.99	54.99
SPIDERMAN THE MOVIE	69.99	64.99
SSX TRICKY	74.99	64.99
TONY HAWK 3	69.99	59.99
TRANSWORLD SURF	69.99	59.99
WRECKLESS	69.99	49.99
X-BOX CONTROLLER	39.99	34.99
X-BOX DVD REMOTE	49.99	29.99

DRAGONBALL Z
NU ENGELSTALIG !!

GAMEBOY ADVANCE	59.99
PLAYSTATION	39.99

FINAL FANTASY
VOOR PLAYSTATION 1 EN 2 !!

DEEL 4+5	34.99	DEEL 8	24.99
DEEL 6	17.99	DEEL 9	29.99

PRIJSKNALLER
NINTENDO 64 POKEMON EDITION
+ POKEMON STADIUM EN
POKEMON SNAP 111.00

GRATIS ACCU + ADAPTER
BIJ AANKOOP VAN EEN GAMEBOY ADVANCE MET MINIMAAL 2 GAMES, ALLEEN GELDIG IN ONZE WINKELS TEGEN INLEVERING VAN DEZE BON.

NU OOK DE GOEDKOOPSTE SPELSYSTEMEN !!

GAMEBOY ADVANCE	99.00	NINTENDO 64	99.00	SEGA DREAMCAST	99.00
GAMEBOY COLOR	84.99	PLAYSTATION	89.00	X-BOX	295.00
GAMECUBE	209.00	PLAYSTATION 2	299.00		

BEZOEK ONZE WINKELS VOOR NOG MEER VOORDEEL:

APELDOORN	ENSCHEDE	GRONINGEN
HOOFDSTRAAT 146	W.C. "DE ZUIDMOLEN"	SPILSLUIZEN 4



VERZENDKOSTEN 7,50
BOVEN DE 100 EURO
VERZENDING GRATIS !!
LEVERING BINNEN 24
UUR MITS VOORRADIG

reiken op 06-22241584 en 06-10912566 en vraag naar Jeroen (omgeving Groningen).

Te koop gevraagd: Street Fighter Alpha 3 (Europese Versie) voor de PSX. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: devanteanddmx@hotmail.com

Gezocht: Winning Eleven 6 (Japanse versie) voor PlayStation 2. Mail naar: richard.martine@hetnet.nl

Te koop/ Te ruil: PlayStation, twee normale controllers, twee memorypacks en ongeveer dertig spellen. In goede staat met alle kabels. Prijs: 125 euro of ruilen tegen Game Boy Advance met minstens een spel. Mailen kan naar: bmxangel@hotmail.com of tel. 0648250234.

Te koop: Unreal Tournament en Max Payne voor op de PlayStation 2. Apart 15 euro en samen 25 euro. Interesse? Mail naar jellecarbo@hotmail.com of tel.0641392724. (Omgeving Hilversum).

Gezocht: PSX met mogelijkheid import games te spelen, in goede staat, minstens een controller, liefst met memorycard. De prijs regelen we wel. Mail naar: the_xtreme87@hotmail.com. Tel.0365362214, bellen na 18.00 uur.

Gezocht voor de PSX: Het spel Spider-Man of Spider-Man 2 voor weinig. Mail naar: the_dark_prince_@hotmail.com.

Te ruil: Wie wil mijn originele PlayStation 2 met handleiding en het spel SSX Tricky ruilen voor Tekken Tag Tournament en/of een dual shock 2 controller. Prijs worden we het wel over eens. Interesse? Mail dan naar: arepoll@hotmail.com (omgeving Rotterdam).

Te koop: PlayStation met alle kabels, twee originele Sony dualshock controllers, twee memorycards (1 en 24Mb) en eenentwintig spellen, onder andere: Gran Turismo 2, Tony Hawk 2 en 3, Final Fantasy VI, ISS 2, Tekken 3 enz. Alles in goede staat voor een prijs van 220 Euro. Bel 0180-621603 of mail naar: richardhummelen@hotmail.com.

Te koop aangeboden: PSX met twee dual shock controllers en twee (15 blocks) memorycards. Daarnaast vijfentwintig games, onder andere: Final Fantasy 9, Gran Turismo 2 en Tekken 3. Prijs: 395 euro. Interesse? Mail naar: jhj.coolen@hetnet.nl.

Te koop: PlayStation 2, inclusief tweede controller, 8mb memorycard en de spellen: RE Code Veronica X, Metal Gear Solid 2, SSX Tricky, Pro Evolution Soccer en Knock Out Kings 2001. Alles in perfecte staat en bij elkaar voor maar 500 euro. Tel.0621930511 (na schooltijd) of mail naar: franksanderz@hotmail.com voor meer info (het liefst omgeving Dordrecht/Rotterdam).

Te koop: Een PSX met drie controllers (2 dual) en multitap. Drie memorycards (1x 8mb) en achttien spellen waaronder: Driver 2, Driver, CTR, Crash B 3 en vele anderen. Dit alles voor maar 199 euro! Interesse? Mail naar: wouter degooijer@hotmail.com.

PC

Te koop gevraagd: Star Wars Phantom Menace voor op de PC. Prijs circa 10 euro. Tel.: 0172-439194 (omgeving Alphen a/d Rijn). Bellen na 15.30 uur of mail naar legolas@wanadoo.nl.

Te koop voor PC: Black&White 25 euro, Stronghold 25 euro, Themeparc Inc. 15 euro, Anno 1602 15 euro, Super Taxi Driver 3 euro, 7 Kingdoms Ancient Adversaries 5 euro, Cultures 20 euro. Samen voor 90 euro. Alle spellen zijn met boekje. Mail naar: c.e.mkuhl mann@hetnet.nl met onderwerp PC-GAMES. (omgeving Elst).

Te koop: Commandos 2: Men of Courage voor PC inclusief DVD-doosje en boekje in zeer goede staat voor 30 euro. Interesse? Mail naar: TOBster007@hotmail.com (Omgeving Tilburg).

Te koop: De PC-spellen: FIFA 97 en 2001, Davis Cup Tennis, Age of Empires, Banzai Bug, Conquest of the New World (Deluxe) en Sim City. Over de prijs worden we het ongetwijfeld eens, mail naar: wazzup__@hotmail.com.

Te koop: Racestuur voor de PC. Met doos en handleiding. In prima staat. Prijs: 25 euro. Mail naar: Nick vanderlinden@hotmail.com.

Gezocht: Ik zoek al heel lang de spellen: Resident Evil: Directors Cut en Resident Evil 2 voor op de PC. Wil je ze kwijt mail dan naar: Machielterberg@hotmail.com (voor verkoop liefst in de buurt van Nijmegen).

Gevraagd: Star Trek: Bridge Commander, Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Star Wars Starfighter, Star Wars Episode 1 The Phentom Menace en Star Wars Battle for Naboo. Wie dit spel heeft en er niks meer mee doet. Mail naar: hugo1988@msn.com.

Te koop: Agfa 1212p Scanner. Prijs: 50 euro. Werkt niet op Windows XP. Bijna niet gebruikt wegens verkeerd systeem. Telefoon: 010-2657812.

Te koop: GameBoard Joystick van Energenic. Een keer gebruikt. Ook een Trustmaster TopGun Joystick (eveneens een keer gebruikt). Zien er allebei nog heel nieuw uit en nog met boekje + installatie disc. Tevens de spellen: C&C Red Alert 2: Add-On: Yuri's Revenge orgineel met DVD doos + boekjes + beide cd's. Wil je foto's of de prijs weten mail mij we worden het wel eens! metalfreak_sic_heretic@hotmail.com.

SEGA

Gezocht: Spellen voor de Sega Mega Drive. Heb je nog spellen voor deze spelcomputer stuur dan een mailtje naar: Bahorroth@hotmail.com.

Te koop: Dreamcast (omgebouwd), meer dan veertig spellen, twee controllers en vmu (memorycard), internetkabel+cd. Tel.0229 262876 of email naar thijsekels@hotmail.com.

DIVERSEN

Gezocht. Shiva FF8 actie figuur. Liefst compleet. (Omgeving Sittard). Mail naar: tuxedomeowzy@hotmail.com of tel.06127940867.

Te koop gevraagd: Ik zoek Broken Sword II en ben bereid 60 euro te betalen. Ik regel vervoer. Mail naar: rudivandergraaf@hotmail.com.

Te koop/Te ruil aangeboden: DragonballZ-kaarten. Ongeveer tachtig kaarten waaronder veel rares+een serie compleet. Winkelwaarde:120 euro. Vraagprijs: 50 euro. Je kun er ook een map bij kopen. Winkelwaarde: 20 euro.Vraagprijs:10 euro. Pas een paar maanden oud. Maar ik wil ze ook wel tegen een N64 ruilen met een controller en een of twee spellen. Liefst in de buurt van Deventer en Zutphen. Tel:0570-510440. Onderhandelen is mogelijk. Ik heb geen vervoer.

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
Wonderworks, Haarlem
Marketing
Chantal Smit (junior bladmanager, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Joop Uitendaal
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Maaike van Vliet, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@sanoma-uitgevers.nl
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs € 33,60 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2002 TIJDSCHRIFTEN

■ JOUW SECOND OPINION MAIL JE NAAR SECONDOPINION@POWERUNLIMITED.NL

■ ONE-LINERS

Iedere maand krijgen we vele tientallen games opgestuurd. Een aantal daarvan komt net te laat binnen voor uitgebreide aandacht en/of is van een dergelijke kwaliteit dat we ze met één regeltje af kunnen doen, zeg maar een one-liner.

SLAM TENNIS



PS2 — 65 SCORE

Aardige tennisgame waarin de tegenstanders zo nu en dan onmogelijke ballen aan het meppen zijn.

DISNEY'S LILO & STITCH



PSONE — 33 SCORE

Typisch geval van incashen op de movie hype; de game zelf stelt diep teleur.

THE HOOBS



PSONE — 10 SCORE

Hoe is deze game in hemelsnaam bij ons terechtgekomen; de maximum leeftijd is toch echt 3 jaar?!

STUART LITTLE 2



PSONE — 40 SCORE

Weer zo een leuke incash film game, nauwelijks beter dan Lilo & Stitch.

GAUNTLET DARK LEGACY



GAMECUBE — 45 SCORE

Hebben we dit niet al eerder gezien, zo'n tien jaar geleden zonder het 3D jasje?

FIRE BLADE



PS2 — 53 SCORE

Schieten met een helikopter kan veel leuker dan men in deze game laat zien.

■ SECOND OPINION

FINAL FANTASY X

PU juni 2002 / PS2
Boris gaf een 80
"Als je graphics belangrijker vindt dan gameplay, dan is het genieten geblazen met FFX. Voor een dikke honderd vijftig gulden (fuck de Euro) verwacht ik echter meer."

Yo Boris,
Alhoewel een 80 een goede score is voor een game, ben ik er toch van overtuigd dat Final Fantasy X meer verdient. Als gamer vind ik eveneens dat de tegenwoordige games-developers te veel letten op graphics dan op gameplay, jij liet dit ook al weten in je review. Toch kan ik genieten van een spel als Final Fantasy X, ten eerste van het nieuwe battle-systeem. De battles zijn niet echt moeilijk, maar het is toch een goede zet om ervoor te zorgen dat je iedere member van je groep op kunt roepen in het gevecht en dit versterkt het tactische element van het spel enorm. Ten tweede de voice-overs. Jij zegt dat de humor ver te zoeken is; dat ben ik niet met je eens, maar ja humor is persoonlijk natuurlijk. Verder vind ik het verhaal best meevallen, de personages worden net genoeg uitgediept om met ze mee te leven in het spel. Bovendien is het nieuwe in-game spelletje, blitzball, leuker dan een beetje kaarten... als je de besturing een beetje door hebt tenminste. De replay-waarde van het spel is toch groot want je zult de eerste keer dat je het speelt veel overslaan, tenminste als je zonder walkthrough speelt, zoals een echte gamer.

Mark Aerts I Internet

85 SCORE



GOLDEN SUN

PU februari 2002 / GBA
Jurjen gaf een 88
"De eerste RPG voor de GBA is er meteen eentje om te koesteren. Verplichte aanschaf voor de avontuurlijk ingestelde gamer!"

Yo Jurjen,
Lof voor al je leuke stukjes in de PU maar met je Golden Sun review ben ik het niet eens. Het spel krijgt een 88, op zich niet slecht maar op deze manier geef je het spel niet z'n verdiende waardering.
Als eerste: Het Djinn-systeem, BRILJANT! Het toewijzen waardoor je stats omhoog gaan, het oproepen van geesten zoals Thor enz.... doordacht en bijzonder leuk. De graphics zijn magnifiek, het komt sporadisch voor dat de pixels goed te zien zijn, maar voor de rest: een goed oog voor detail en zelfs de world map ziet er strak uit. Er wordt echt gebruik gemaakt van de grafische kracht van de GBA.
Het verhaal mag dan een beetje afgezaagd zijn, dat mag de pret niet drukken; het is niet het origineelste spel maar dat hoeft niks te zeggen over de kwaliteit.
Door het Djinn-systeem en het brede arsenaal aan wapens en items wordt de gameplay toch nog wat uitgediept.
Zelfs aan het geluid is veel aandacht besteed; mooie melodieuze deuntjes, waar (met koptelefoon op) nog veel van te genieten valt. Kortom: Een goede 2D RPG, die ondanks z'n clichématige verhaal toch laat zien waar de GBA tot in staat is! Een 95.

Ruben "Korix" van Zandvoort I Eindhoven

95 SCORE



VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

• DTM Race Driver, de rete vette racegame mèt verhaal! Inclusief gratis CD-ROM met een exclusieve playable demo. Zei er iemand circuit Zandvoort?
• Vorige maand al aangekondigd maar deze keer gaat hij er toch echt komen. De preview van GTA Vice City.
• Jurjen hing knoflook voor de deur en hing overal kruizen op. Castlevania: Harmony of Dissonance plofte deze maand namelijk op onze deurmat.
• Op de GameCube kan de zon schijnen en tegelijkertijd heel erg donker zijn.
• Hij is er dan eindelijk. Stuntman, Skate was helemaal in zijn sas.
• Oh, en er was nog iets, een game met de naam Steel Metal. Boris is nog steeds bezig om die shit hierheen te krijgen. Dus laten we hopen.

POWER UNLIMITED 9 LIGT 23 AUGUSTUS IN DE WINKEL!